

Nº 18 - OCTUBRE - 1993 - 275 PTAS.
LOS
super
gos
LOS MEJORES CARTUCHOS DE ESTAS NAVIDADES
● MEGA DRIVE: STREET FIGHTER II Y SONIC CD
● SUPER NINTENDO: SHADOWRUN Y STRIKER
● GAME BOY: LEGEND OF ZELDA
ALADDIN, GENIO Y FIGURA
●REGALAMOS 25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE: CONTINUA ESTE MES LA BUSQUEDA DE MIX.
00018
420565 037006

MEGA

LA LOCURA TE

La fiebre del MEGA CD se ha desatado.

¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...

Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...

Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...

en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...

¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...

Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá

a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás... de locura. ¡EL MEGA CD!



Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



INVADE



BATMAN RETURNS

FINAL FIGHT



7:01 ACCESS
HALL 1
Possible 31

NIGHT TRAP



IGHT TRAP



SONIC CD

SEGA MEGA-CD ROAD AVENGER

ROAD AVENGER

INCLUIDO CON TU MEGA CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE



Octubre 1993. Núm. 18

Es una publicación del

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactores Jefe: **David Amo y Marcos García**
Redacción: **Juan José Martín y Mario de Luis**
Colaboradores: **Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Colman López, Laura Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz y Vicente González** (fotografía)
Edición: **José Luis Álvarez y Juan José Esteban**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe), **Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo**
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

SUMARIO

Nº 18 - OCTUBRE- 1993 - 275 ptas

Esperamos con impaciencia vuestros dibujos, consejos y trucos. Vuestro ingenio e imaginación son increíbles. Realmente se nos acaban los adjetivos para expresar la admiración que os procesamos. Gracias, amigos consoleros.

En esta sección aparecen reflejados los cartuchos y videojuegos que merecen vuestro unánime reconocimiento. Nuestra lista de éxitos particular está repleta de excelentes cartuchos, que siguen escalando posiciones en busca del liderazgo absoluto.



El culebrón continúa. Mix sigue secuestrado y espera con impaciencia una solución definitiva a su cautiverio. La recompensa de los 25 Mega CD con sus respectivas Mega Drive sigue en vigor, esperando a aquellos inteligentes lectores que logren la liberación de nuestro querido amigo. La solución está al caer. Sólo es una cuestión de tiempo.

SOMOS MAS DE 137.000

Según el último estudio efectuado por la OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), la difusión en España de la revista SUPER JUEGOS alcanza la cifra media de 137.500 ejemplares cada mes, lo que significa un importante hito en las publicaciones destinadas al entretenimiento, y la única del sector que, en estos momentos, hace gala de estos datos oficiales. Con el compromiso al que nos obliga esta cifra, seguimos aún con mayores ánimos en nuestro empeño de mejorar cada día nuestra publicación y aumentar el número de quienes son amantes de los videojuegos y confían plenamente en lo que, desde estas páginas, les contamos.

EDITORIAL

MOTIVOS DE ALEGRIA

Hay meses reconfortantes y éste, posiblemente, se lleve la palma. Las novedades que han salido a la venta tienen una calidad envidiable, y cuentan entre ellas con el mejor juego de todos los tiempos para Mega Drive –ALADDIN– y un con magnífico programa de rol para Super Nintendo –SHADOWRUN–.

A pesar de su importancia, este detalle no es el más llamativo, puesto que debemos recoger el movimiento de las dos grandes compañías y la presencia de otras nuevas en el mercado español. Al fin, Nintendo ha sentado plaza entre nosotros; tras unos meses de confusión y cierto oscurantismo, su luz brilla con fuerza, y los poseedores de sus consolas disfrutarán con un aluvión de lanzamientos de calidad con lo mejor de su antología.

Sega no se queda parada. El 23 de septiembre inició una vigorosa campaña para presentar en sociedad el Mega CD. Desde ahora, los videojuegos entran en una nueva dimensión, una nueva era que aprovecha todas las sinergias del sistema multimedia: mejores gráficos, sonido estéreo y posibilidades infinitas que ya pasan por la opción de fabricar en casa nuestro propio clip musical.

El *boom* de novedades no se detiene aquí, puesto que a las empresas españolas que han operado en los últimos meses, se añaden otras nuevas: Arcadia y Sony –cuyos productos distribuye Columbia Tristar– han engrosado, por el momento, la lista de las inquietas Dro Soft, Erbe, Proein, Spaco y System 4.

Sin duda que hay buenas noticias, pero la traca final son los nuevos productos que se avecinan, títulos lo suficientemente atractivos como para hacernos la boca agua. En estas páginas encontraréis un ramillete seleccionado de los que aparecerán antes de Navidades. Ahora que estamos metidos de lleno en el otoño, es una buena época para pensar en ellos.

Super Joy


SEGA
STREET FIG
SPECIAL CHAM
SEGA
MEGA
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREET FIGHTER II
SONIC
SEGA
16-BIT
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd.Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM®
Unitros



GHTER II™
PION EDITION
SEGA
24
MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices! Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!. No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

SUPER PREVIEWS

Yoshi´s Safari

NINTENDO (JAPON)

8 MEGAS















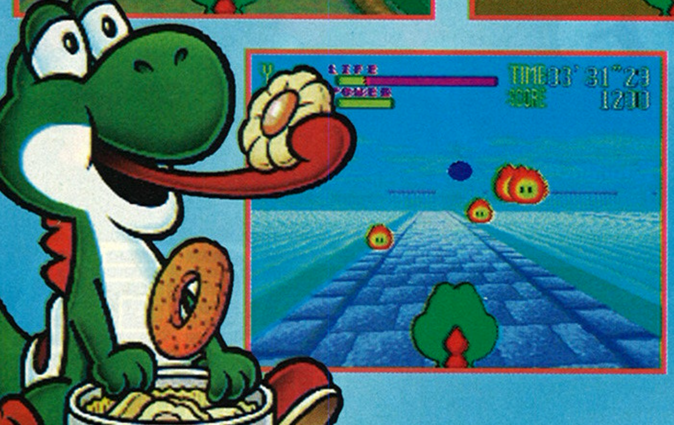
Los afortunados poseedores del periférico Super Scope están de enhorabuena. Tras algunos meses con la única presencia del juego BATTLE CLASH, llega a ***Super Nintendo*** el cartucho**YOSHI´S SAFARI,** la penúltima aventura de Mario a lomos del carismático dinosaurio. Prepárate para acompañar a esta singular pareja a través de bellos escenarios en modo 7 en busca de peligrosos enfrentamientos con las más extrañas criaturas.

El cartucho incorpora una opción para que dos jugadores compitan simultáneamente, la genuina flora y fauna de todas las aventuras de Mario y la atractiva presencia de gigantescos enemigos de fin de fase. Desempolvad el Super Scope porque Mario y Yoshi se han metido en un buen lío.











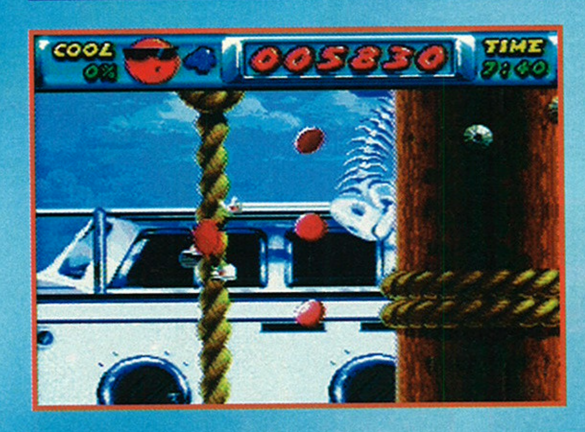
El inseparable dúo que forman Mario y Yoshi vuelve a la Super Nintendo con una aventura destinada a los usuarios que posean el periférico Super Scope.



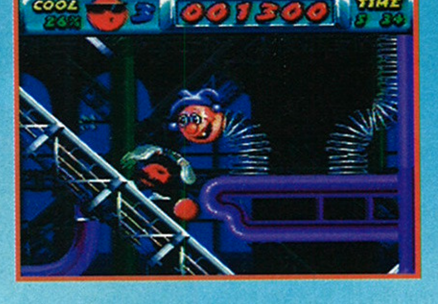
Cool Spot

VIRGIN GAMES (REINO UNIDO)



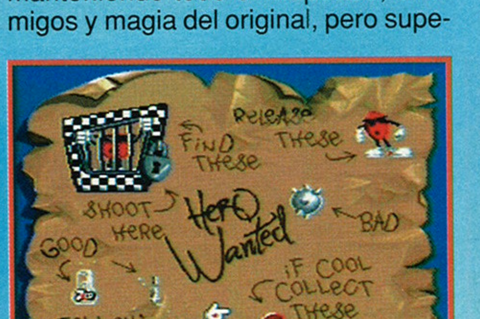


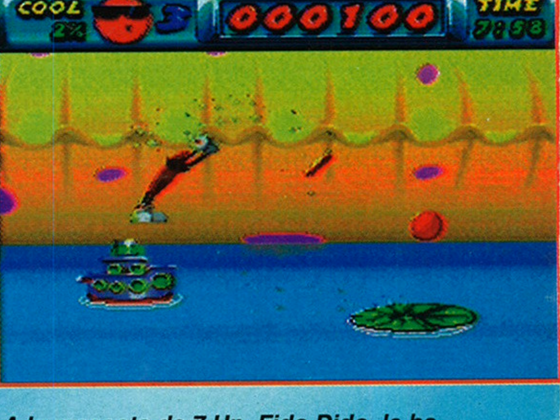


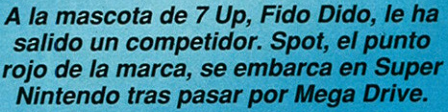




Tras su viaje a través de los circuitos de la ***Mega Drive,*** nuestro viejo amigo Spot, mascota de la marca de refrescos 7 Up junto al archiconocido Fido Dido, está preparado para vivir nuevas aventuras en ***Super Nintendo.*** Los programadores de **Probe** han vuelto a realizar un cartucho excelente (recordad su trabajo en ALIEN 3) manteniendo todo el mapeado, enemigos y magia del original, pero superando técnicamente al juego de **Sega.** Gracias a las posibilidades de la ***Super Nintendo,*** han conseguido un colorido más real, suaves y abundantes planos de scroll, unas animaciones de ensueño, sonidos FX increíbles y espectaculares efectos especiales como el *ghost layering* o modo 7. Sorprendentemente, el apartado musical no logra aprovechar al máximo las cualidades de esta consola, aunque nos brinda la banda sonora original de la ***Mega Drive*** con sampleados más nítidos pero menos rotundos. Sin duda, **COOL SPOT** para ***Super Nintendo*** es uno de los juegos más deseados de este otoño que llega repleto de novedades.

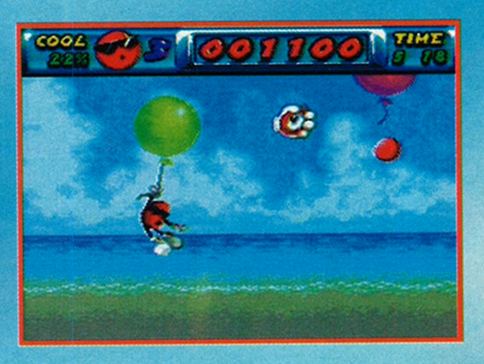





A la mascota de 7 Up, Fido Dido, le ha salido un competidor. Spot, el punto rojo de la marca, se embarca en Super Nintendo tras pasar por Mega Drive.





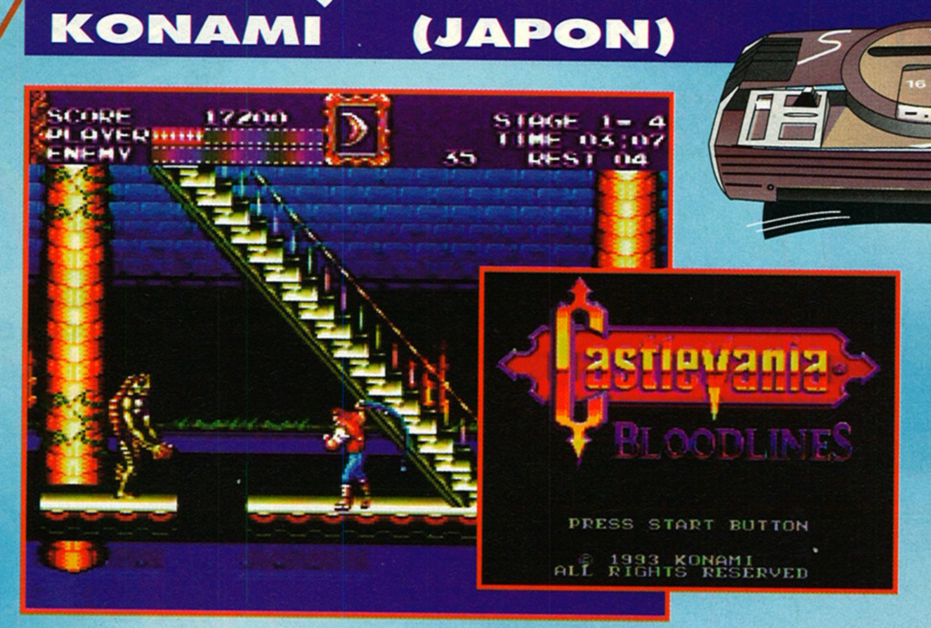


SUPER PREVIEWS

Castlevania Bloo

KONAMI (JAPON)

8 MEGAS

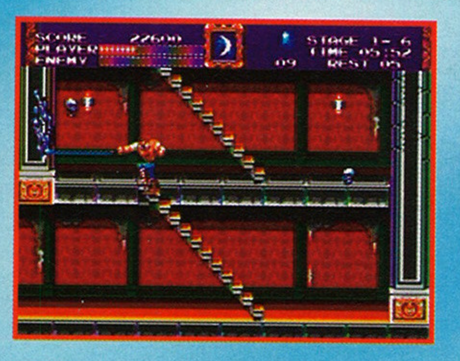


La saga CASTLEVANIA, conocida por sus múltiples juegos para las consolas **Nintendo**, aparece por primera vez en ***Mega Drive***. Su argumento, ya conocido, está basado en el libro de Bram Stocker, Dracula. El Conde ha recuperado sus ansías de sangre humana y ha vuelto con renovados bríos al comienzo del siglo XIX, para atemorizar Castlevania con la ayuda de sus hordas de zombies, monstruos y otros bichos de mal vivir. Para terminar con él debemos atravesar los tétricos parajes que conducen hasta el castillo, desde un fétido pantano hasta un oscuro cementerio. Una vez en el interior de la fortaleza medieval, debemos alcanzar los aposentos del vampiro para terminar de una vez con la terrible pesadilla que supone su presencia en el mundo de los vivos.

Como novedad más importante, el

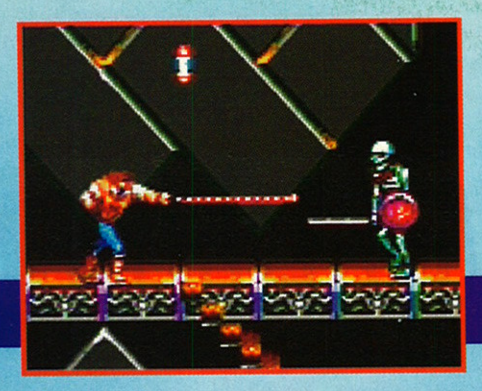


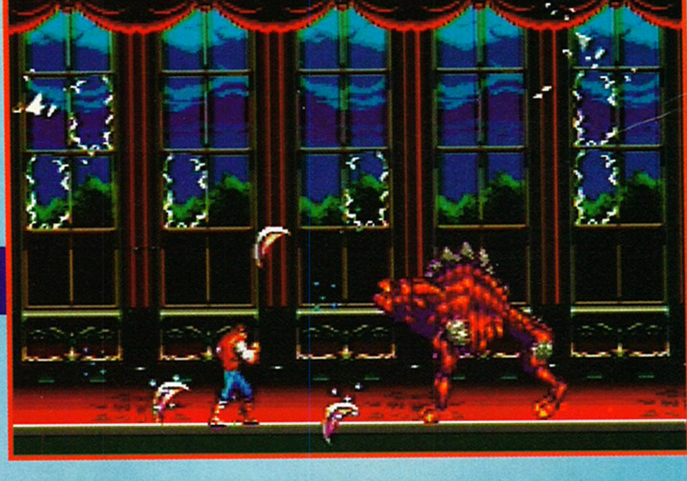






dlines







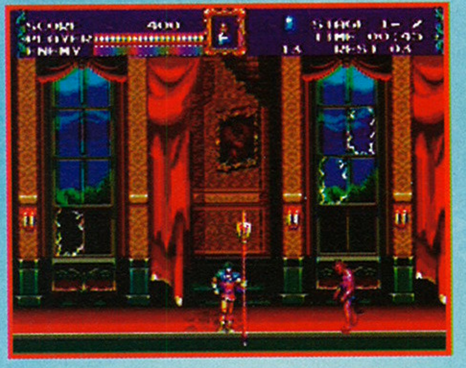


Como en las versiones de Nintendo, nos enfrentaremos a terribles monstruos de ultratumba. Un látigo o una lanza son nuestra principal arma para combatirlos.



Los gráficos de fondo de pantalla alcanzan un gran nivel. Podemos encontrar fielmente reproducidos desde tenebrosos pantanos a oscuros cementerios.





juego ofrece la posibilidad de elegir entre dos diferentes protagonistas con los que enfrentarnos contra el Príncipe de las Tinieblas. El primero es un turista norteamericano llamado Johnny Morris; el segundo responde al nombre de Eric Lecarde y se trata de un caballero segoviano.

Esto, básicamente, no afecta al desarrollo general del juego. La única variante es que el americano utiliza como arma un látigo con posibilidad de lanzarlo en diagonal, y el segoviano una larga lanza que puede atacar en vertical.

Además, podemos recoger ayudas en el transcurso del juego rompiendo los candelabros. Así obtendremos comida para recuperar la energía o una segunda arma: hachas, boomerangs, pociones... siendo posible aumentar su poder con la ayuda de las esferas mágicas.

Los gráficos del juego, tanto los sprites de los protagonistas y sus enemigos como los de fondo de pantalla, son de extraordinaria calidad.

Como es habitual en este tipo de juegos, los enemigos de final de fase destacan por su gran tamaño.

El cartucho se encuentra actualmente en plena fase de finalización, por lo que todavía tendremos que esperar algún tiempo hasta poder encontrarlo en el mercado mundial.

Un gran cartucho que destaca por su parecido con la versión de ***Super Nintendo***, consola para la que se espera aparezca una nueva versión de la serie a principios de 1994.

ANTONIO GREPPI





ras portátiles...*pero* no hay **color."**

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!
GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.



SUPER PREVIEWS

TMNT Tournam

KONAMI (JAPON)

Tras su primera aventura en la consola ***Mega Drive***, THE HYPERSTONE HEIST, las tortugas ninja vuelven por estos andurriales con un juego de lucha uno contra uno al estilo de un clásico como el STREET FIGHTER II.
Michellangelo, Donatello, Leonardo y Raphael se encontrarán, tras un extraño flash, en una dimensión desconocida, la dimensión X. En ella volverán a enfrentarse a sus enemigos de siempre: Krang, Triceraton, Shredder, etcétera. Contra ellos, y también contra el resto de tortugas, es posible combatir en un extraño torneo donde se desconoce cuál será el trofeo para el ganador.
Como en otros juegos de este tipo, los protagonistas se enfrentan entre ellos en un terrible combate a tres asaltos, donde el vencedor será aquél que deje K.O. al contrario dos veces. Para defendernos de los adversarios contamos con nuestros puños y piernas, además de algunas armas propias para cada uno de los protagonistas, aunque estas últimas no ofrecen grandes diferencias entre sí.
Como innovación a anteriores cartuchos de nuestras amigas, estas pueden hacer golpes especiales como lanzar bolas de juego o crear espectaculares campos de energía que les protejan.
Los gráficos están muy logrados y



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
1 PLAYER
©1993 KONAMI CO., LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.

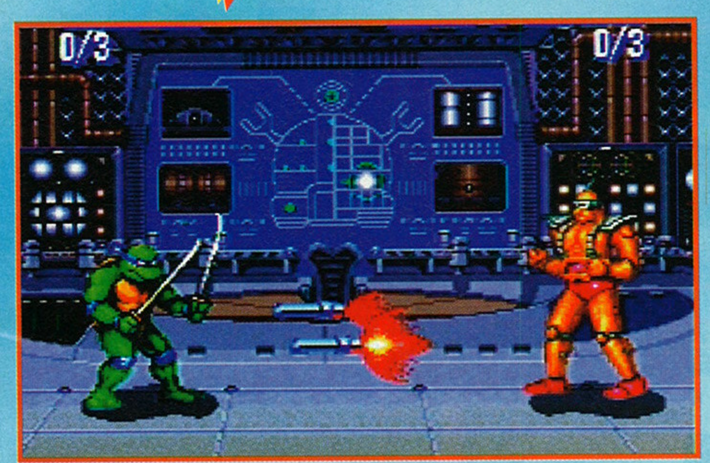
TMNT Tournament Fighters es un juego de lucha basado en Street Fighter II, y aporta como novedad la presencia de las Tortugas Ninja.

ent Fighters

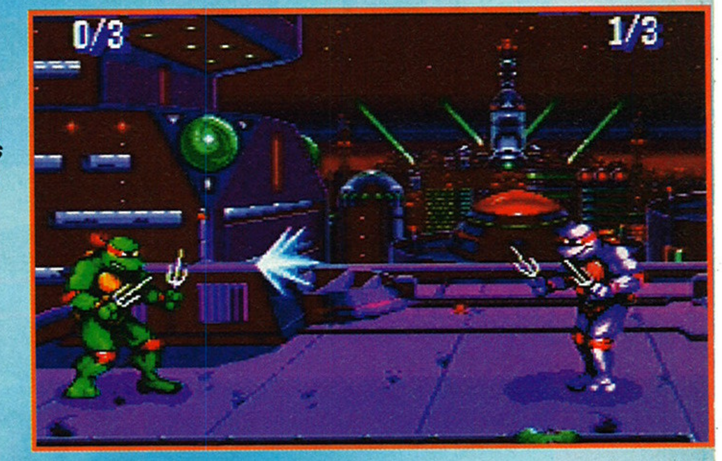








En la dimensión X, paralela a la real, encontraremos a nuestras tortugas gemelas, aunque con una clara tendencia maligna. Las distinguiremos por su tono de piel violeta.



han sido dotados de un gran colorido en los fondos de pantalla, que cuentan con diferente tipo de scroll según el escenario donde luchemos. El movimiento de los personajes es muy rápido. Se especula con que el cartucho fluctúe entre ocho o 16 megas. Debido a que actualmente se encuentran en fase de desarrollo tanto la versión de ***Super Nintendo*** como la de ***Mega Drive*** (aunque esta última está más avanzada), hay algunos detalles del juego, como el sonido, que aún no están bien definidos. Sin duda, será tan espectacular como el resto de detalles del cartucho.

ANTONIO GREPPI



Cada fase transcurre en un diferente planeta de la dimensión X, aunque también es posible luchar sobre meteoritos volantes o en el interior de una nave espacial.

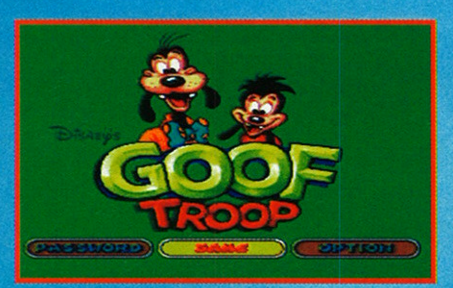




SUPER PREVIEWS

Goof troop

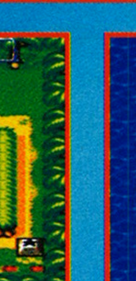
CAPCOM (JAPON)













Tras el lanzamiento en Japón y Estados Unidos de uno de los platos fuertes del año, STREET FIGHTER 2 TURBO, **Capcom** retorna al mágico mundo de **Disney** con la sana y divertida intención de presentarnos la primera aventura del torpe pero simpático Goofy. Al igual que en el maravilloso MAGICAL QUEST, una pequeña *intro* nos meterá de lleno en la peculiar historia que rodea a GOOF TROOP: un misterioso barco pirata ha raptado al otras veces malvado Pete Patapalo y se lo ha llevado a una misteriosa isla. Goofy y su sobrino se encontraban casualmente, por supuesto, disfrutando de una relajada jornada de pesca y tras presenciar el rapto deciden ir a la búsqueda de Pete. Preparáos para un sencillo arcade con perspectiva aérea, al igual que LEGEND OF ZELDA o BOMBERMAN, docenas de objetos a utilizar y una original cooperación en el modo dos jugadores. Aunque GOOF TROOP os sorprenda al principio por su simple aspecto gráfico y la exigua cantidad de memoria, cuatro megas, incluye detalles y cualidades que os harán pasar buenos ratos. Aunque no está mal del todo, esperamos que, tras este cartucho *light*, **Capcom** vuelva a su línea habitual y retorne para ofrecernos obras tan maravillosas como MEGA MAN X o ALADDIN.

Pese a su escasa memoria (cuatro megas), GOOF TROOP sorprende por su jugabilidad, sus simpáticos personajes, la gran cantidad de pantallas y las atractivas melodías que envuelven este juego de Capcom.



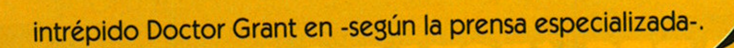








Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.



"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...).

Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO





TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.





LA LEY DEL MAS FUERTE



SUPER PREVIEWS

Zombies ate my neighbors

LUCAS ARTS (ESTADOS UNIDOS)

Más conocido en el mercado norteamericano con el nombre de **MONSTERS**, este juego es un clásico arcade. Nuestra misión es atravesar una serie de mapeados laberínticos, rescatando a nuestros pobres vecinos de la invasión de zombies y otros conocidos monstruos del cine de terror que han invadido la ciudad.
Debemos recorrer lugares tan singulares como centros comerciales, el jardín del vecino, el parque de atracciones, la pirámide del museo de cera, o el mismísimo cementerio.



8 MEGAS

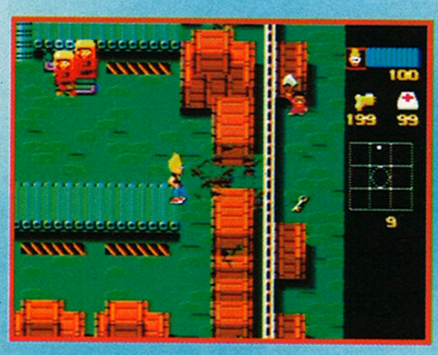


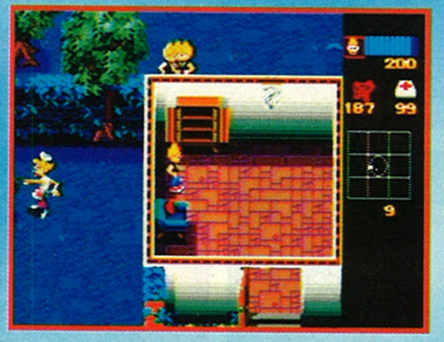


Para defendernos de los ataques de los siniestros personajes, además de la pistola de agua inicial, disponemos de un amplio surtido de armas, que obtendremos según avancemos en nuestra misión de limpieza. Objetos cotidianos como platos, cubiertos, frutas o crucifijos, nos ayudaran a evaporar de las calles a los molestos visitantes.
Los gráficos están muy bien definidos y son muy coloristas. Las tétricas melodías, inspiradas bandas sonoras de clásicos del cine de terror de los años treinta, contribuyen a caldear el ambiente.
En resumen, todo un juegazo que, con sus más de 50 niveles y sus fases de bonus, contribuye a llenar el vacío de este tipo de cartuchos que existe desde hace algún tiempo en el mercado.



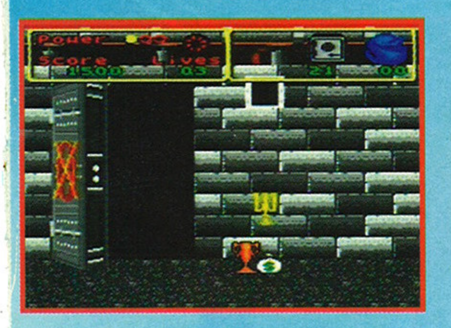


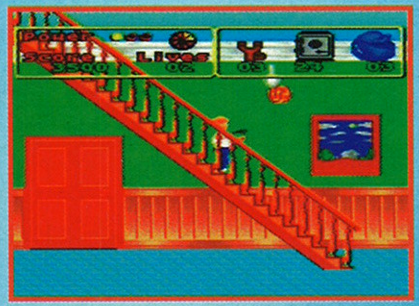




Home alone

TH·Q (ESTADOS UNIDOS)









Dicen que más vale tarde que nunca. Y, en esta ocasión al menos, el dicho popular está repleto de razón. A pesar de que ya hace más de un año que se estrenó en nuestros cines Solo en Casa, la estupenda versión para ***Super Nintendo*** de la película, ha hecho buena la espera.
El argumento del juego es similar al del filme. Kevin se queda sólo en casa y unos ladrones tratan de desvalijarla. Con la ayuda de un tirachinas, una pistola de agua y su insuperable ingenio, tendrá que impedir el objetivo de los malhechores. Para ello, recorrerá todas las habitaciones de su casa y de las de sus vecinos, evitando que los ladrones se agencien todos los objetos de valor que encuentren.



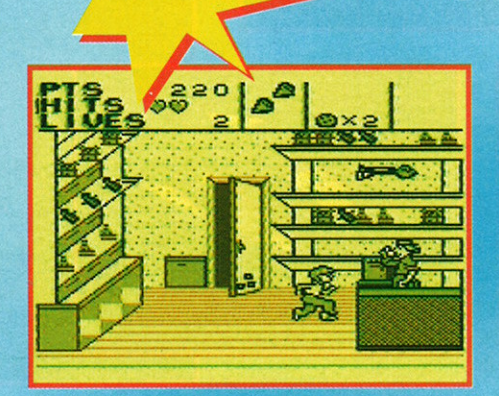


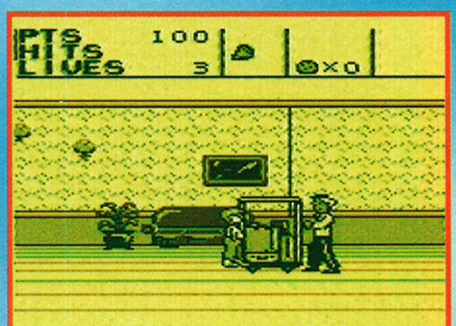
Su dinámica es la de un clásico *pasapantallas* con ladrones y objetos domésticos como enemigos. Sin grandes pretensiones, los gráficos coloristas y una trama sencilla, son sus mejores armas para ofrecernos grandes ratos frente a nuestra consola.



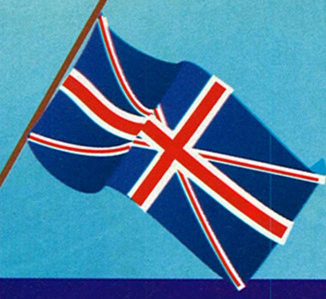
1
MEGA

El estilo de este juego es muy similar al de la versión para ***Super Nintendo***, pero está basado en la secuela cinematográfica del anterior. Los gráficos en ***Game Boy*** han sido cuidados de forma especial y se han incluído un buen número de detalles originales. El nivel de dificultad de **HOME ALONE 2** es bastante elevado, con lo que se consigue que el juego sea mucho más adictivo.
En esta ocasión, el avispado Kevin se ha preocupado de que sus armas sean algo más sofisticadas que en la anterior aventura. Además, pueden resultar más efectivas si se recogen los diversos ítems que aparecen repartidos por el mapeado.





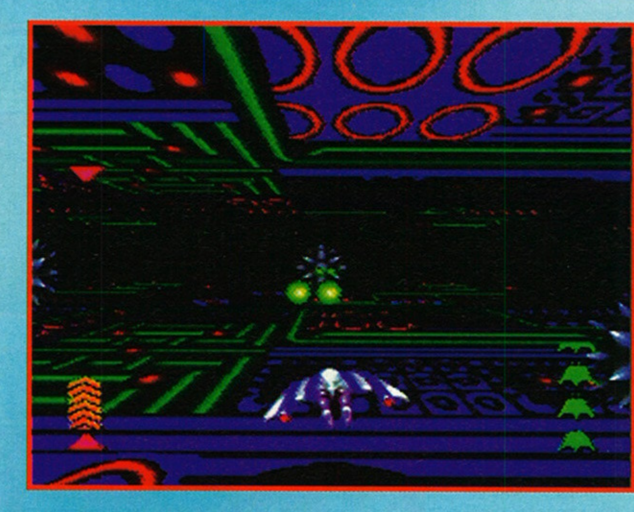
SUPER PREVIEWS



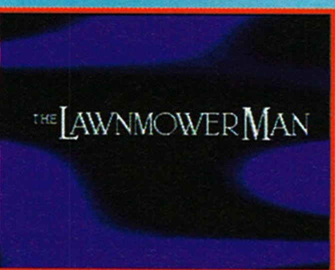
Lawnmower Man

STORM (REINO UNIDO)

Tras el excelente SUPER SWIV y el jugable pero poco impresionante TRODDLERS, la veterana compañía **Storm** acaba de concluir su gran proyecto. **THE LAWNMOWER MAN,** el cortador de césped, con un argumento basado en una novela de Stephen King que dio lugar a la conocida película del mismo nombre. Después de muchos proyectos para recrear la espectacularidad del film, **Storm** ha decidido crear un cartucho multijuego mezclando todo tipo de géneros, desde fases al más puro estilo *Jump´n run* o duelos a imagen de SPACE HARRIER, hasta increíbles escenas perfectamente programadas de realidad virtual, donde nuestro cuerpo realizará un viaje tridimensional a través de insólitos escenarios. De momento no contaremos más, pero antes de concluir os diremos que la música también merece la pena: es casi tan buena como la de SUPER SWIV.





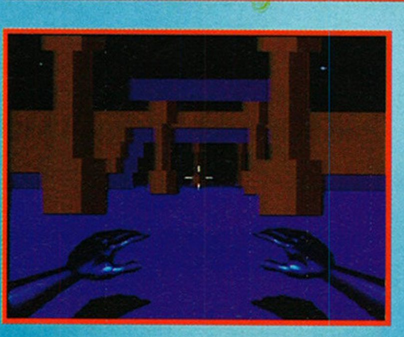


La espectacularidad es una de las virtudes de la película El cortador de césped, basada en la novela homónima de Stephen King. El cartucho mantiene esa característica.













SEGA

NUESTROS DINOSAURIOS DARAN EL ESPECTACULO

Por la compra de un cartucho de Parque Jurásico Mega Drive o Game Gear te regalamos esta riñonera.

JURASSIC PARK

CARTUCHO MEGA DRIVE 9.900

CARTUCHO GAME GEAR 5.900

SEGA GAME GEAR

Licensed by SEGA Enterprises, Ltd. for play on the SEGA™ GAME GEAR™ SYSTEM

TOYS"R"US ®

Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias hasta el 31 de Octubre de 1993.



¡AHORRATE 5000 PESETAS AL COMPRAR TU MEGA DRIVE!

DESDE 22.400

Entréganos tu antigua consola de cualquier marca o modelo, y te abonaremos ¡5000 pesetas sobre el precio de la Mega Drive Mega Action, Mega Drive Mega Pack y Mega Drive Sonic!

Solo se aceptara una consola por compra

Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias hasta el 31 de Octubre de 1993.





ERCAMBIO... ¡DE CINE!
¡AHORRATE 2000 PESETAS
AL COMPRAR CUALQUIERA DE ESTOS CARTUCHOS!
DESDE 4.695
Entréganos cualquier cartucho Sega y te abonaremos 2000 Ptas. al comprar uno de estos cartuchos!
Sólo se aceptará un cartucho usado por cada cartucho comprado dentro del mismo sistema
WONDER BOY
PSYCHIC WORLD
SHINOBI
G-LOC
PREDATOR 2
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
CASTLE OF ILLUSION
SPEEDBALL 2

GRATIS ¡UN COMPACT DISC POR LA COMPRA DE UN SEGA MEGA CD II!

ELIGE UNO DE ESTOS CD'S

MAS INFORMACION EN LAS TIENDAS















DOBLE DIVERSION CON LA NUEVA CONSOLA SEGA MEGA CD II. AHORA TAMBIEN ESCUCHARAS TU MUSICA FAVORITA CON LA CALIDAD DEL SONIDO DIGITAL.
Imagen real. Incorpora microprocesador Motorola 68.000 a 12.5 Mhz. Efecto de rotación y ampliación de gráfico.

49.500

Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias hasta el 31 de Octubre de 1993.

TOYS "R" US®

CON DIECISIETE TIENDAS EN ESPAÑA, CADA VEZ MAS CERCA DE TI.

ASTURIAS (LUGONES)
Carretera nacional 630 Km. 451. Junto a Centro Comercial "Pryca". Azabache. Tel.: (985) 26 41 03

ZARAGOZA (UTEBO)
Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño. Junto a Centro Comercial "Alcampo". Tel.: (976) 78 64 44

ALICANTE (SAN JUAN)
Carretera Nacional 332. Km. 88,500. Junto a Centro Comercial Pryca. Tel.: (96) 594 15 00

DOS TIENDAS EN MADRID:

MAJADAHONDA
Carretera del Plantío a Majadahonda Km. 1,100. Junto a la Estación de Majadahonda. Tel.: (91) 634 15 68

ALCORCON
Centro Comercial "Alcorcón" Ctra. N-V, Km. 18, cruce con Ctra. M-506.

MALAGA
N-340 con cruce aeropuerto. Tel.: (952) 24 57 20

DOS TIENDAS EN BARCELONA:

SANT QUIRZE DEL VALLÈS
Polígono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste. Junto a Centro Comercial "Alcampo". Tel.: (93) 712 16 76

BADALONA
Ronda de Dalt (B20). Dirección Montigalà, Salida nº 4. (Badalona Est/Montcada i reixac). Polígono "Montigalà"- Badalona. Tel.: (93) 465 31 12

DOS TIENDAS EN VALENCIA

SEDAVI
Avda. de la Albufera con vuelta c/ L'horta. En Centro Comercial junto a "Continente". Alfafar. Tel.: (96) 396 02 40

BURJASSOT
Parque Albán. Pista de Ademuz Km. 2,800. Junto a Ferrocarril El Empalme. Tel.: (96) 390 16 76

PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II" Polígono Berriozar.

VALLADOLID
Parcela 4 del Polígono "Parquesol". Junto a Centro Comercial "Continente". Tel.: (983) 37 34 55

SEVILLA
Centro comercial "Los Arcos". Avda. de Andalucia esq. Ronda del Tamarguillo. Tel.: (95) 467 00 90

GRANADA
Crta. Armilla a Granada. Junto a autovia de circunvalación Armilla-Granada. Tel.: (958) 13 54 44

PUERTO DE SANTA MARIA
Centro Comercial "El Paseo" Ctra. N-IV, Km. 653.

BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo" Barrio Zabalandi. Basauri-Vizcaya.

MURCIA
Centro Comercial "Las Atalayas" C/ Molina de Segura, s/n. Polígono Industrial "Las Atalayas"

SUPER PREVIEWS



Daniel el travieso

OCEAN (REINO UNIDO)

8 MEGAS









Ocean se ha convertido en estos tres últimos años en una de las más prolíficas productoras y distribuidoras de videojuegos en Europa para consolas Nintendo con títulos como ADDAMS FAMILY 1 y 2; toda la saga ROBOCOP; los flojillos LETHAL WEAPON y COOL WORLD; EXHAUST HEAT (lanzado por Sega en Japón y Estados Unidos); PUSHOVER y próximamente RANMA 1/2 2. **Ocean** ha adquirido, además, los derechos de distribución para toda Europa de ese gran espectáculo gráfico llamado MISTER NUTZ.

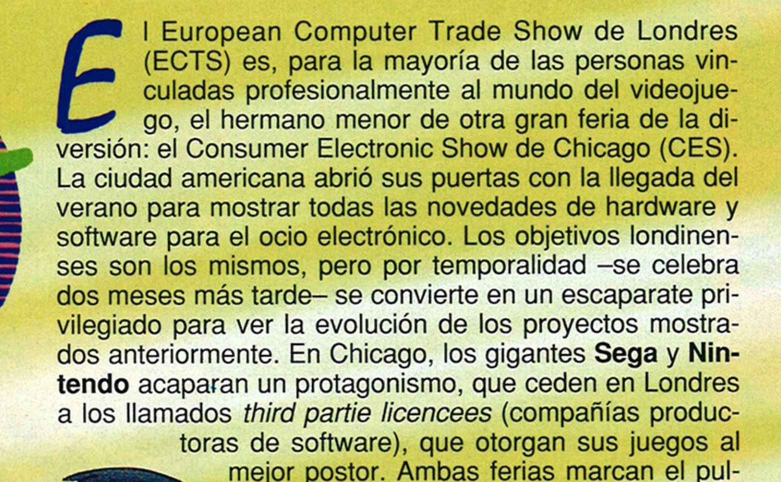
Fiel a su estilo de convertir licencias cinematográficas en cartuchos, la compañía nos presenta su última producción, DANIEL EL TRAVIESO, de grato recuerdo para los más gamberros gracias a la agradable comedia de Nick Castle. Este nuevo cartucho viene estupendamente arropado por las excelencias técnicas de los programadores de la compañía inglesa: perfectas animaciones, scroll hipersuave, impecable control sobre el jugador y un discreto, pero más que suficiente, apartado sonoro. El desarrollo plataformero nos recuerda a los ADDAMS FAMILY pero tiene un cierto tufillo a HOME ALONE (perdón por la comparación). Nuestro muchacho tendrá que recorrer, pistola de agua en mano, la casa del pobre señor Wilson, (atención al sprite de este personaje), el parque, el bosque y todas las escenas de la comedia. Recomendado para los que disfrutaron con la película.





OS LA VAIS A JUGAR

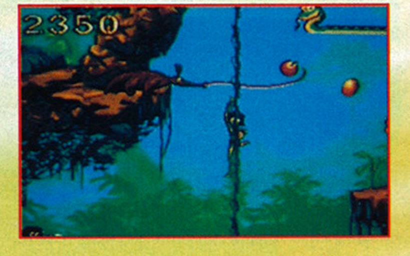
Londres se convirtió durante tres días en la meca del ocio electrónico. Las firmas con mayor prestigio del mundo del videojuego se dieron cita en el European Computer Trade Show para mostrar los nuevos proyectos que inundarán paulatinamente el mercado.



El European Computer Trade Show de Londres (ECTS) es, para la mayoría de las personas vinculadas profesionalmente al mundo del videojuego, el hermano menor de otra gran feria de la diversión: el Consumer Electronic Show de Chicago (CES). La ciudad americana abrió sus puertas con la llegada del verano para mostrar todas las novedades de hardware y software para el ocio electrónico. Los objetivos londinenses son los mismos, pero por temporalidad –se celebra dos meses más tarde– se convierte en un escaparate privilegiado para ver la evolución de los proyectos mostrados anteriormente. En Chicago, los gigantes **Sega** y **Nintendo** acaparan un protagonismo, que ceden en Londres a los llamados *third partie licencees* (compañías productoras de software), que otorgan sus juegos al mejor postor. Ambas ferias marcan el pulso del videojuego mundial.

Cerca de un centenar de firmas convivieron durante tres intensos días en el Business Desing Centre, situado en un barrio periférico londinense. El interés de estas páginas es recoger los productos más interesantes, las mejores firmas, con el fin último de mostrar aquellos juegos que llegarán en breve a nuestro país. Fijar la fecha exacta de la aparición de los títulos es tarea baldía, aunque la paciencia es virtud de hombres sabios.





BAJO EL EMBRUJO DISNEY

Virgin

La magia de ALADDIN cautivó en el pasado Consumer Electronic Show de Chicago. El juego, presentado por la casa británica **Virgin** para la consola ***Mega Drive*** (a punto de irrumpir en el mercado español) salió de la misma lámpara maravillosa de cuyo encanto emanan sin cesar personajes del mundo Disney. Mowgli, Baloo y Bagheera han visto cómo su *Libro de la Selva* pasaba a una consola de 16 bits. El resultado, como el simpático oso cantaría, "es fenomenal".
La colaboración entre **Disney** y **Virgin** está dando grandes frutos. De estos resultados se nutren tanto la consola ***Mega Drive*** como la ***Super Nintendo***, que disfrutará, además, con las aventuras de YOUNG MERLIN, un inexperto hechicero que se convertirá con el tiempo en el consejero del rey Arturo y mago de Camelot.

THE YOUNG MERLIN

Westwood Studios y **Virgin** tienen preparada una sorpresa para los usuarios de ***Super Nintendo***. Basado en las adolescentes andaduras de un mago llamado Merlín, este cartucho luce 16 megas con secuencias en 3D y digitalizaciones sonoras sobresalientes.





THE LOST VIKINGS

Los amantes de los arcades de reflexión están de suerte. THE LOST VIKINGS es un cartucho protagonizado por tres intrépidos vikingos, Erik, Baleog y Olaf, cada uno con habilidades diferentes. Su fecha de aparición en el mercado español es todavía uno de los secretos mayor guardados, aunque podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que el juego estará disponible para los poseedores de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.







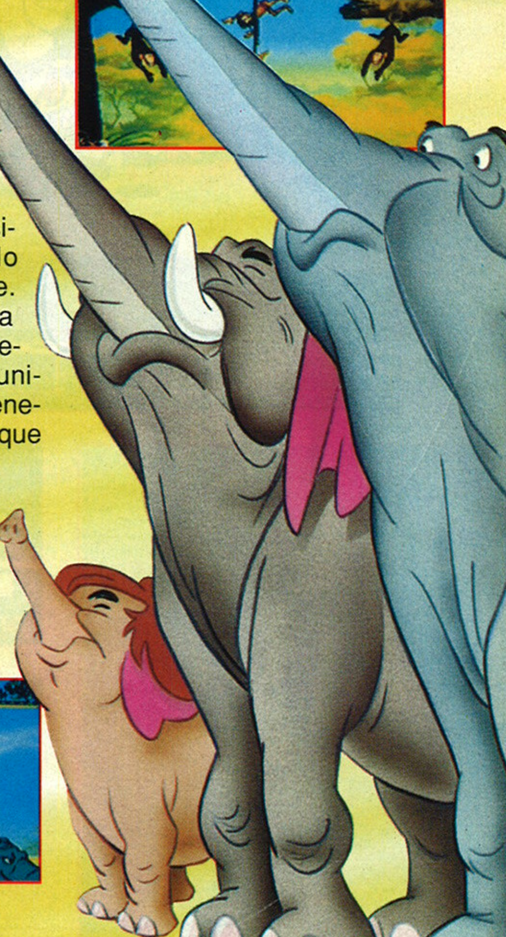
DUNE II

Westwood Studios, el equipo que realizó EYE OF THE BEHOLDER y FABLES AND FIENDS en formato PC, ha programado para ***Mega Drive*** una nueva aventura basada en las novelas de ciencia ficción de Frank Herberts. DUNE II: THE BATTLE OF ARRAKIS, es un simulador de estrategia con elementos de combate en tiempo real, con animaciones que tiran de espaldas. Quien conozca la versión para PC de este programa, esperará con impaciencia su conversión a consola.



THE JUNGLE BOOK

Amparado en los mismos conceptos técnicos utilizados por **Virgin** en GLOBAL GLADIATORS y COOL SPOT, EL LIBRO DE LA SELVA consta de doce niveles, cuya premisa de diseño ha sido el máximo cuidado del más mínimo detalle. Si a ello sumamos la magia de una de las creaciones maestras del universo Walt Disney, obtenemos una obra de arte que nadie debería perderse. Gráficos, sonido, jugabilidad y movimientos de ensueño que aparecerán en los primeros meses de 1994.





LA CONSTANCIA

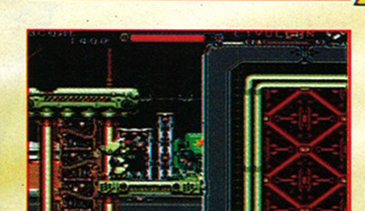
KONAMI

La firma japonesa exige siempre tiempo. Su lista de lanzamientos es rica en títulos y demasiado densa para resumirla en pocas líneas. Alguno de sus juegos se han desplazado a la sección Super Previews porque su aparición es inminente: TMNT TOURNAMENT FIGHTERS, CASTLEVANIA BLOODLINES o ZOMBIES. Del resto, nos quedamos con tres títulos especialmente atractivos para ***SuperNes***: POP'N TWIN BEE, THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA y CYBERNATOR.



Arriba, Pop'n Twin Bee, un matamarcianos nipón vertical.



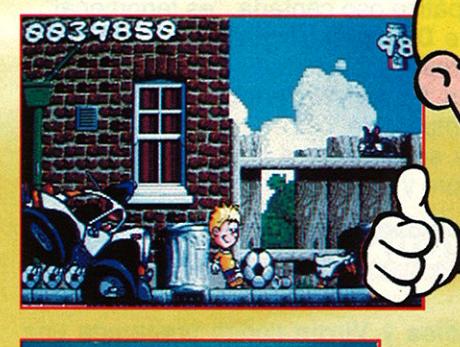


LLEGA MARKO

DOMARK

Mucha fue la información que ofreció la compañía **Domark** en su tierra natal. Sus juegos ya tuvieron cabida en nuestras páginas del mes pasado, como F1 o DAVIS CUP para ***Mega Drive***. Sin embargo, su apuesta más fuerte responde al nombre de MARKO'S MAGIC FOOTBALL y tiene prevista su finalización sobre el mes de marzo del próximo año. Es un juego de plataformas basado en acciones de fútbol que se traducen en las gamberradas de un niño llamado Marko con su pelota. En principio está previsto que aparezca en soporte ***Mega Drive***, ***Game Gear*** y ***Super Nintendo***.

Entre los títulos de la casa británica **Domark** para ***Master System*** y ***Game Gear*** hay cosas muy sabrosas entre las que se encuentra, por ejemplo, el archiconocido videojuego DESERT STRIKE.





F1



LO MAS IN

Interplay™

El hueco que ocupa **Interplay** en estas páginas se justifica por el lanzamiento de tres títulos de videojuegos que ningún usuario de la consola ***Super Nintendo*** debe perder de vista: ROCK AND ROLL RACING, una trepidante carrera al son de melodías de infarto; y dos cartuchos cuyas animaciones simulan muñecos de plastelina, CLAYMATES (un ejemplar juego de plataformas) y CLAYFIGHTER (un cartucho de lucha).





AIRE FRESCO



Esta compañía británica adelantó en la feria algunas de las excelencias del WINTER OLYMPICS, el juego oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno, que tendrán lugar en Lillehammer (Noruega), en 1994. Cuarenta y ocho horas más tarde, veinte publicaciones europeas pudimos ver en el propio país nórdico cómo las instalaciones noruegas han sido reproducidas fielmente por el cartucho para ***Mega Drive***.



El juego consta de diez pruebas, entre las que se encuentra el estilo libre, que será novedad en Lillehammer. La perspectiva del cartucho es totalmente distinta a lo visto hasta ahora en la adaptación a las consolas de esta clase de eventos deportivos. Tras elegir país y nivel,aparecerá el pictograma que representa cada una de las disciplinas. En el videojuego original, estos logotipos están extraídos de unas pinturas rupestres cuya edad se pierde en la noche de los tiempos.





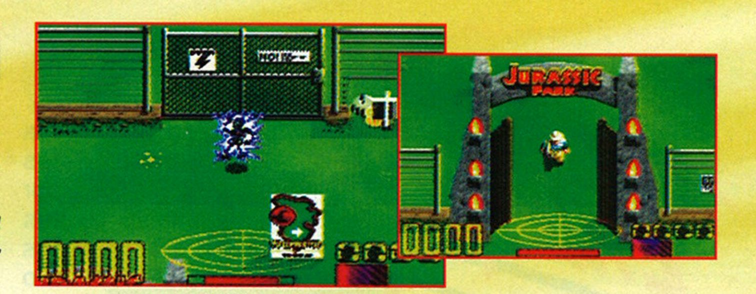
ECTS '93

DINOMANIA



JURASSIC PARK y MR. NUTZ son las estrellas de **Ocean**. Aunque ya conocíamos la versión *sauria* para la consola ***Mega Drive*** poco sabíamos del cartucho para ***Super Nintendo***. Londres nos mostró un juego con sonido dolby, paleta de 256 colores, que combina fases de arcade multidireccional con otras en tres dimensiones, con claro *look* a juego de rol.

MR. NUTZ es la nueva mascota de **Ocean**, que protagoniza un estupendo juego de plataformas.

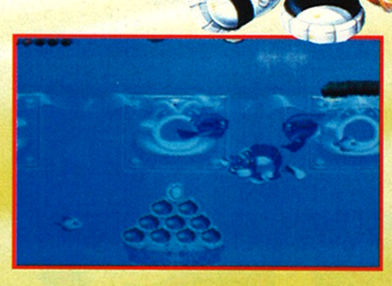


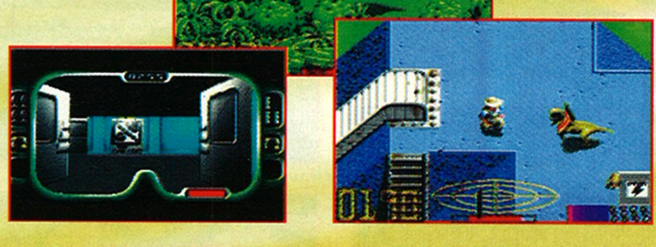


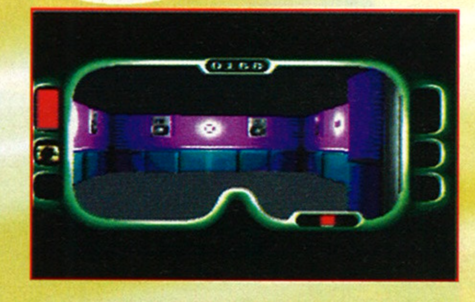






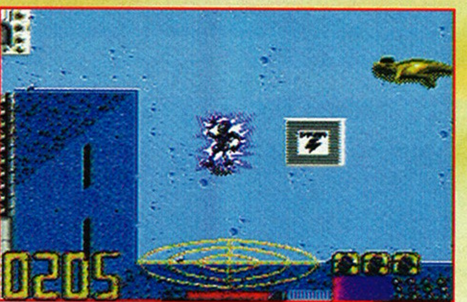


















EL GIGANTE NIPON



Entre las sorpresas de la compañía japonesa, brillan con intensidad dos títulos de plataformas bajo el sello de **Psygnosis**, protagonizados por tres simpáticos héroes: PUGGSY, WIZ Y LIZ.



Puggsy es un plataformas puro que ha sido acogido con entusiasmo en Inglaterra.

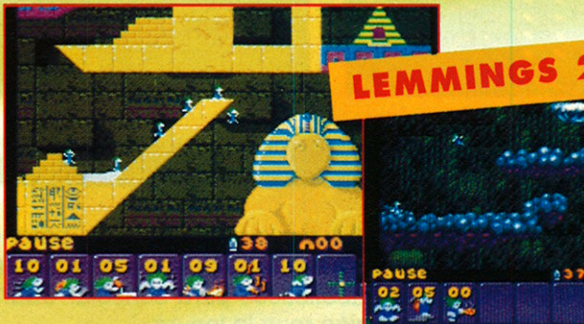


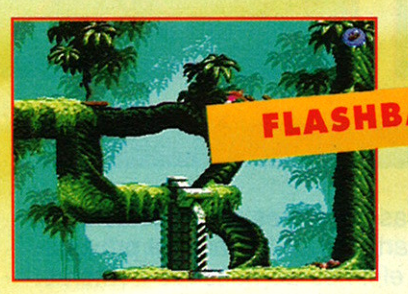


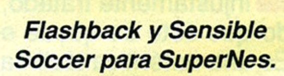


Wiz´n´Liz y Lemmings 2 nacen con una filosofía de juego similar.

Desde que la multinacional japonesa **Sony** anunció su incursión dentro del mundo de los videojuegos –de eso hace ya algunos meses–, la prensa especializada del sector ha buscado con ahínco sus productos. El pasado mes de otoño, en Chicago, demostró su potencial y, ahora, en Londres ha dejado muy claro que su sello firmará productos de calidad que ya triunfaron en soporte de ordenadores u otras consolas.







Flashback y Sensible Soccer para SuperNes.









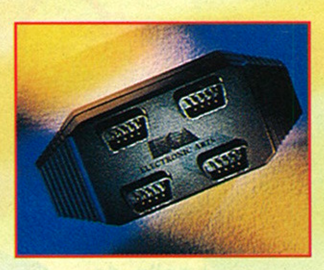


ECTS'93

REY DEL DEPORTE



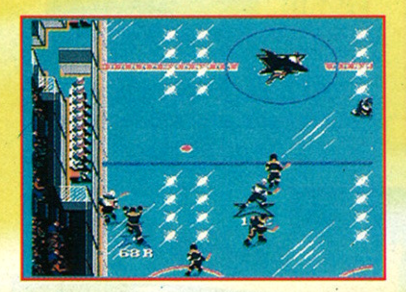
EA Sports ha logrado que su sello sea sinónimo de calidad. Cuando sus responsables analizaron el mercado del Viejo Continente, observaron que los cartuchos vinculados con el béisbol o el fútbol americano no alcanzan el éxito debido al mínimo interés que suscitan dichas disciplinas. Por este motivo, aunaron esfuerzos en la creación de un juego de fútbol. De este modo nació FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

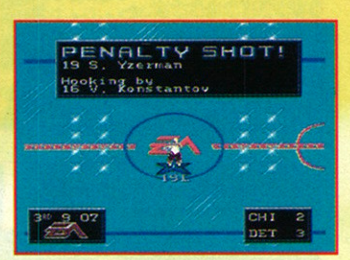


La nota más alta, en cuanto a novedades se refiere, la obtiene este magnífico adaptador de cuatro jugadores, para el cual han sido programados muchos de los nuevos juegos de **EA**.

NHL HOCKEY'94

Para aquellos que conozcan las versiones anteriores de este espectacular juego, sobran las explicaciones.Opción para cuatro jugadores, mayor manejabilidad del portero y realismo mejorado en los penaltys.





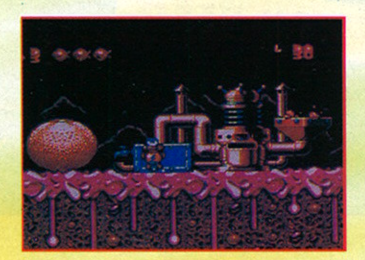
FIFA INTERNACIONAL SOCCER

Poco importa que la FIFA avale este cartucho, porque es la demostración palpable que pueden programarse buenos simuladores futbolísticos para consola. Cuando juegan cuatro, la diversión roza la locura.





JAMES POND 3



Si bien la cuarta aventura del conocido James Pond ha sido programada por un equipo distinto al de las anteriores entregas, este plataformas mantiene las dosis de calidad.

NBA SHODOWN

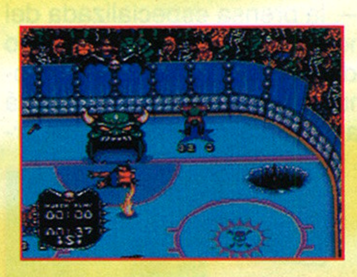
Electronic Arts tiene previsto el lanzamiento de este simulador de baloncesto para los primeros meses de 1994. *Shaq* O´Neal, Barkley o Ewing protagonizan un cartucho prometedor para ***Super Nintendo***

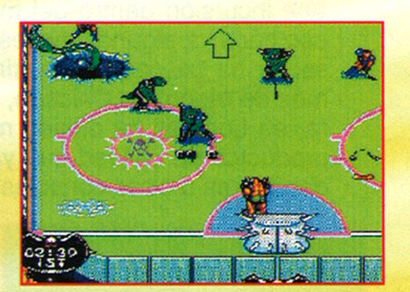




MUTANT LEAGUE HOCKEY

Hasta cuatro jugadores pueden participar en este cartucho de 16 megas, cuyo objetivo es pegar mamporros a diestro y siniestro. Es original y mantiene las virtudes de la saga NHLPA HOCKEY.





MADDEN NFL'94

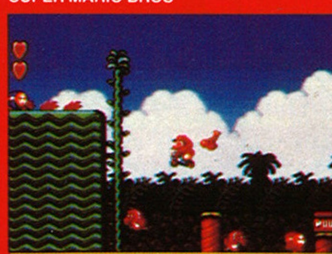
La poca aceptación de las anteriores entregas de este, injustamente tratado, cartucho en España ha provocado que éste se quede en el limbo de nuestras fronteras. Es una auténtica lástima.





EL CEREBRO DE LA BESTIA **SUPER 16 BITS**

SUPER MARIO BROS



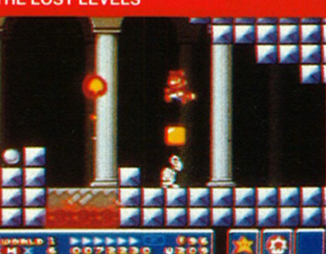
SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)

SUPER NINTENDO PAL VERSION

SUPER MARIO ALL STARS

INCLUYE 4 JUEGOS



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

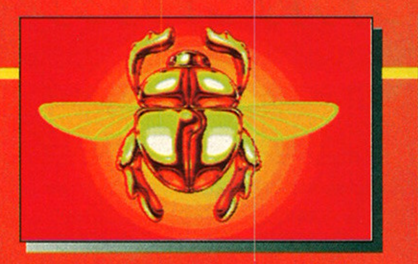
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 M



Mega Drive: plataformas

Aladdín
Un cartucho con genio

Posiblemente, en el futuro haya que hablar del antes y el después de ALADDIN para Mega Drive. Este cartucho, que nos ofrece 16 megas de pura magia, abre nuevos caminos a los programadores de videojuegos. Su puesta en escena está repleta de imaginación. Cada una de las pantallas del juego es una sorpresa donde se combinan buen humor, riesgo y aventura. En resumen, un cartucho increíble y genial.







Las tres compañías que han intervenido en la elaboración de ALADDIN –Sega, Disney y Virgin– querían lo mejor, y las expectativas debían de ser buenas cuando a principios de junio, en la feria de Chicago, se hizo oficial su colaboración a bombo y platillo. Entonces pudimos ver tres fases inacabadas y tenían muy buena pinta. Puede parecer un poco precipitado que, desde entonces, puedan haberse terminado todas las fases y que se mantenga la misma calidad. Sin embargo, no hay ningún fallo y todas están a la misma altura; es más, se diría que ganan conforme avanzamos.

La adaptación de una película de dibujos animados al ámbito de las consolas parece sencilla, pero no lo es tanto. Los dibujantes de Disney diseñan uno a uno los fotogramas de los personajes centrales; una labor auténticamente artesanal, y sólo utilizan el ordenador en los fondos y retoques. La labor de los programadores ha consistido, pues, en digitalizar todos los movimientos de estos personajes.

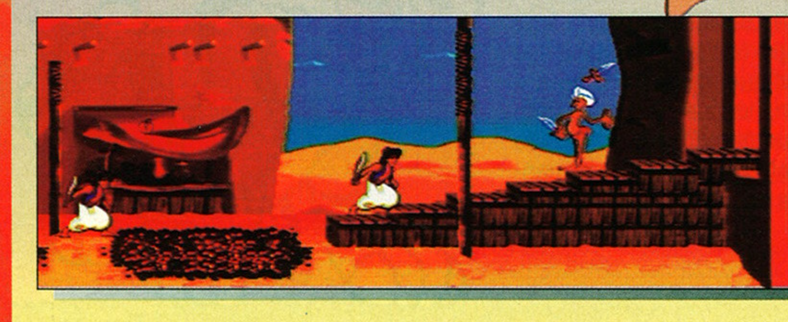
El resultado final es una gozada que se aparta bastante del argumento ori-

Las calles de Agrabah

La primera fase del juego parece programada para la contemplación. Con el inicio de los movimientos de Aladdin comienza también un juego que no tiene desperdicio.









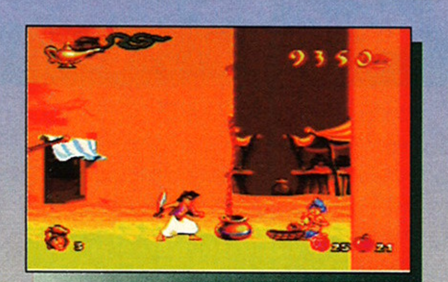
El Desierto

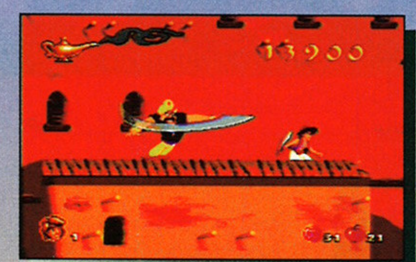
Interminables detalles de humor inundan una fase en la que una paleta repleta de colores llena la pantalla. Cuando no consigas avanzar, busca una avispa que te abrirá la puerta al siguiente nivel.

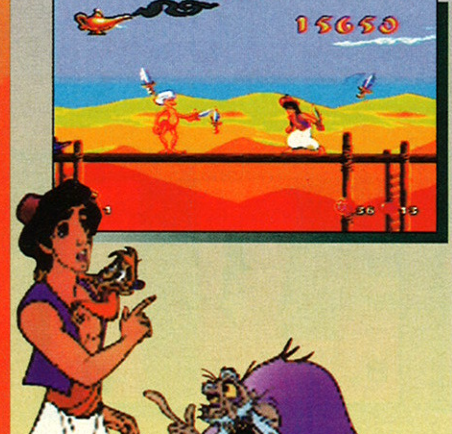


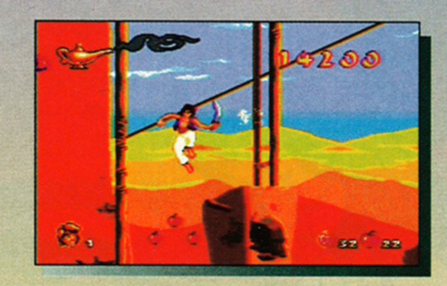












ginal de la película. No hay heroína, y el genio aparece en contadas ocasiones, casi siempre a título testimonial. Los escenarios son a cual más atrayente y los movimientos de Aladdin, tanto en carrera como en saltos, son especialmente realistas.

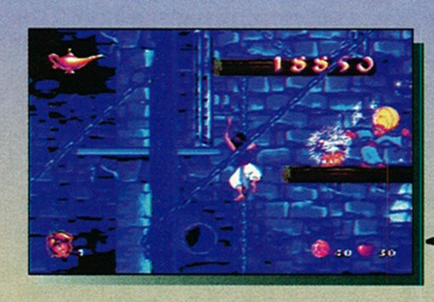
Aunque se trata de un juego de plataformas con lucha, cuyos antecedentes pueden encontrarse en PRINCE OF PERSIA, existen elementos novedosos en cada una de las fases. En los tejados hay unas plataformas elásticas para realizar los ascensos de nivel. En esa fase, las cuerdas mágicas, que van a mayor velocidad cuanta mayor longitud tienen, son uno de los hallazgos fundamentales. Para utilizarlas hay que recoger una flauta de faquir.

Por lo que se refiere al enfrentamiento con los rivales, se puede recurrir a la espada



Mercado de Agrabah

Las flautas se convierten en esta fase en un pasaporte para acceder a las cuerdas mágicas que, como si de ascensores se tratasen, nos irán abriendo camino. Al final, un guerrero nos espera subido a una almena: ten paciencia y tírale manzanas, es menos fiero de lo que aparenta.



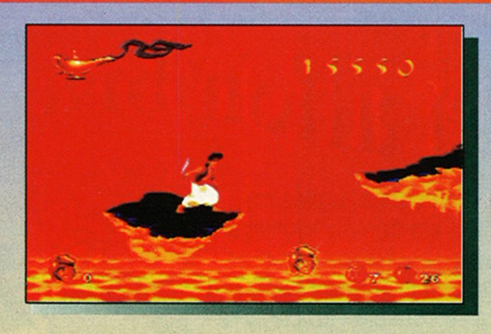


Mazmorras del Sultán

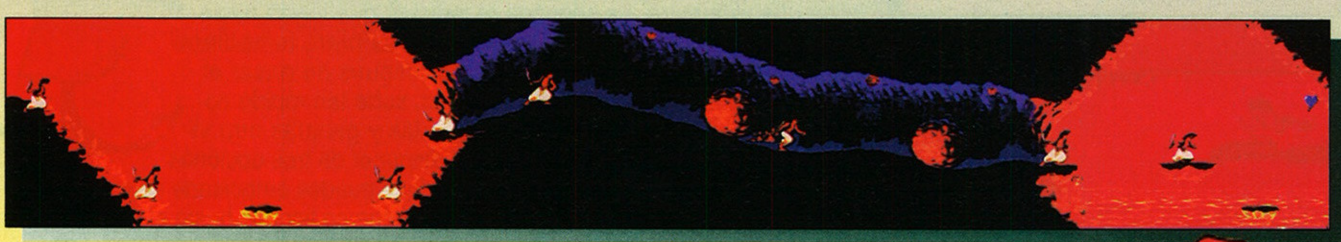
Los sótanos del palacio están repletos de sorpresas y efectos técnicos dignos de vitrina. Bolas pendulantes, enemigos calavéricos o ladrillos móviles se ocultan en las sombras para detener nuestro avance.



La huída de Aladdin



Por si la diversión no hubiera sido ya suficiente, los programadores de ALADDIN nos tienen preparada una espectacular carrera. Si recordáis la escena de la película Indiana Jones y el Templo Maldito, en la que *Indy* es perseguido por una enorme roca, habréis adivinado el encanto de esta fase cuyo final es ciertamente espectacular. Intenta que no te pille.



o al lanzamiento de las manzanas que has de recoger. En las mazmorras se deberán esquivar unas cadenas bamboleantes que finalizan en gruesas bolas. La novedad es que su recorrido no es lateral, sino de dentro hacia afuera.

En la cueva, Aladdin se encuentra con un ejército de shibas asesinas.
En el nivel siguiente hay un curioso efecto con los largos brazos del genio, convertidos en plataformas algo inseguras.

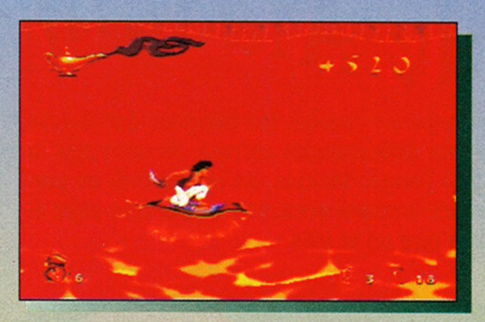
La Caverna

La constante amenaza de un mini ejército de 'shibas' con tendencias asesinas preside una fase de tonos azules donde nos espera la lámpara maravillosa. Antes de llegar hasta ella, hay que vencer a un genio malhumorado que no conoce la tranquilidad.









Viaje en la alfombra

Dos vidas que valen su precio en oro están a tu alcance, al concluir la sexta fase. Aladdin vuela con su alfombra mágica y, entre otras cosas, ha de evitar el choque con grandes pedruscos. La mano del genio te indica si debes ir hacia arriba o hacia abajo. La primera vez sigue su consejo –arriba– y recoge una vida extra. La segunda te indicará que vayas hacia abajo. Pues bien, inmediatamente después de pasar el peñasco, sube tan rápido como puedas y ganarás otra vida. Al disponer de tres opciones en esta fase puedes embolsarte seis continuaciones aunque no llegues hasta el final.

Dentro de la lámpara

Después de jugar en esta fase podrás comprobar el potencial de los programadores de Virgin. Globos risueños con predisposición a explotar en nuestras narices, manos inquietas o cojines saltarines hacen de este nivel un ejercicio de virtuosismo. Dentro de la lámpara todo es una caja de sorpresas. Posee movimientos increíbles, como las rotaciones de Aladdin cuando sube como un resorte apoyándose en las manos azules del Genio o los movimientos que se llevan a cabo sobre sus largos brazos.







Guardia de Palacio



Dos son las misiones que debe desempeñar Aladdin en esta fase. Primero tendrá que liberar a su inseparable amigo, el mono Abu, que ha caído preso de las garras de Jafar. Al final del nivel, un ingenio mágico e infernal, cuyo arcaico motor está movido por un molesto loro, te demostrará lo que se puede llegar a conseguir con 16 megas de memoria. Para describir este nivel basta con una palabra: magnífico.



Otro de los aspectos atrayentes del cartucho son los niveles de bonus, ubicados al final de cada fase. Son parecidos a una máquina tragaperras en la que podemos conseguir manzanas, joyas o vidas extra. Si aparece una cara con la palabra "loose" no tendremos opción a seguir jugando. Abu, el simpático mono compañero de fatigas de Aladdin, no presta una gran ayuda, salvo en algunos detalles humorísticos. Esparcidos por el juego existen unas cuantas fases de bonus protagonizadas por Abu. El jugador debe esquivar lo que caiga sin olvidarse de recoger joyas, que más tarde servirán para comprar objetos útiles, entre ellos, unas jugosas vidas extra.

MERCHE GARCIA

El Palacio de Jafar

Conforme nos acercamos a los aposentos de Jafar, la dificultad del juego aumenta casi en la misma proporción que la belleza de los decorados. Alguien podría decir que este nivel ha sido diseñado para el mero deleite visual. Nada más lejos de la realidad: si te detienes para recrearte la retina con las maravillas que aparecen, morirás al instante. Para liberar por fin a la princesa de tus sueños, deberás vencer al sultán tanto en su condición humana como en su mutación diabólica en forma de dragón pirómano.

BONUS A DISCRECION

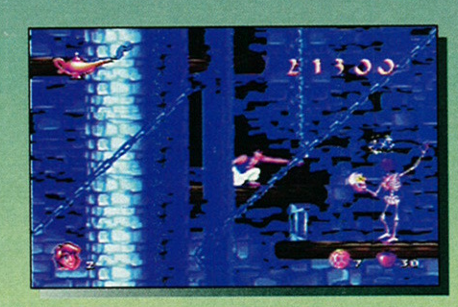


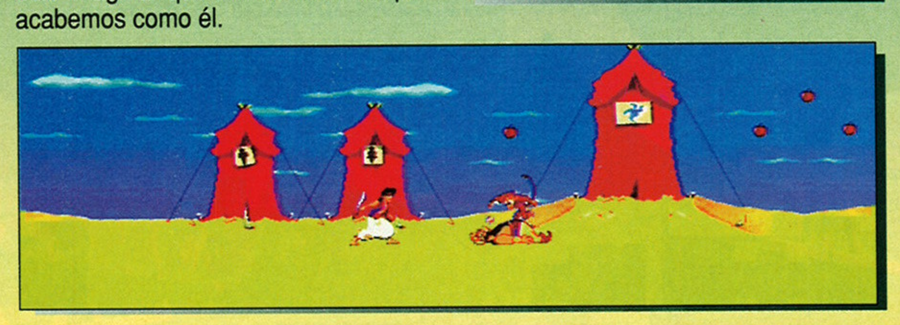
Existe, al final de cada nivel, una pantalla de bonus con aspecto de máquina tragaperras en la que tenemos cuatro oportunidades para conseguir vidas extra (la cabeza de Aladdin), joyas con las que comprar nuevas vidas o manzanas. Si, por el contrario, aparece Jafar con la palabra "loose" escrita en su rostro, las posibilidades de seguir ganando se acaban.
Por si no bastasen, Abu, el mono, dispone de algunas pantallas de bonus para mejorar nuestros ítems.
Durante el transcurso del juego te encontrarás con un mercader que, a cambio de las gemas que tienes que recoger por el camino te ofrecerá algo que no podrás rechazar: vidas o deseos. El precio es el inconveniente. Una vida cuesta cinco gemas; por diez, puedes pedir un deseo

CHISPAZOS

Hay detalles de humor repartidos por todo el juego. No nos referimos únicamente a los enemigos que nos invitan a aproximarnos a los pájaros desplumados o a las serpientes que salen del cesto de los encantadores. En la fase del desierto abundan detalles curiosos. Encontrarás unos servicios para caballeros, señoras y genios, verás un camello que dispara manzanas por su boca cuando saltamos encima, un enemigo al que le quitamos los pantalones de un tiro y disfrutarás de unos relajantes baños de sol en el desierto. En la fase de las mazmorras un esqueleto intercambia su cráneo por una bomba. Os podéis imaginar que su intención es que acabemos como él.



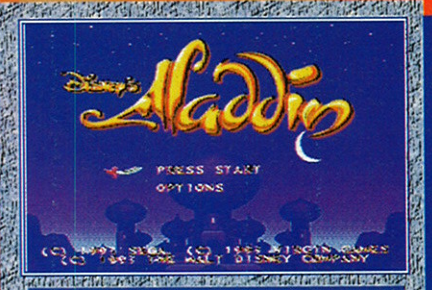




UN JARRON MUY VALIOSO

En el transcurso del juego verás unos jarrones esparcidos por los distintos niveles. Puedes atizarles con la espada o, simplemente, pasa sobre ellos. Si pierdes una vida proseguirás el juego desde el lugar donde se encontraba el último al que le cambiaste la cara. Cuando las posibilidades se te agoten tendrás que resignarte a escuchar la risa de tu cruel ejecutor, Jafar.





SEGA
(DISNEY Y VIRGIN)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	97
MUSICA	90
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	98

- Movimientos casi perfectos.
- Escenarios repletos de imaginación.
- Los scrolles laterales dan sensación de profundidad.
- Es la película mejor adaptada a consola.
- Banda sonora adaptada del film.
- Algunos enemigos son algo lentos de reflejos.

TOTAL 96

Este cartucho abre una nueva etapa en los juegos creados para Mega Drive y consigue que esta consola sea tan competitiva como la que más. Sólo nos cabe una pregunta: si un desarrollo así es posible..., ¿por qué no se ha hecho antes?



SON

TODO UN HEROE PO

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

Unitros

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL







Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

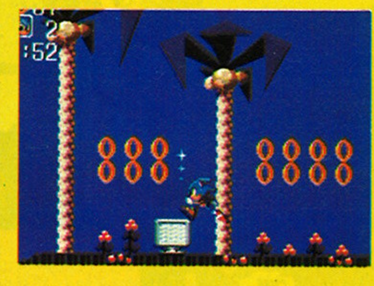
MASTER SYSTEM II

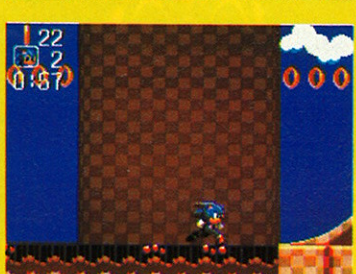
GAME GEAR



Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!









OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético)
y... ¡Hasta una novia que le hará perder
la cabeza! ¡Hazte el héroe!
Lánzate a la aventura con SONIC.
La Leyenda continúa.



MEGA CD





Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!

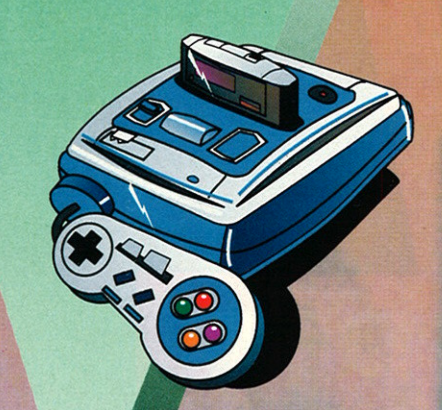








LA LEY DEL MAS FUERTE



Super Nintendo: rol-arcade

SHADOWRUN

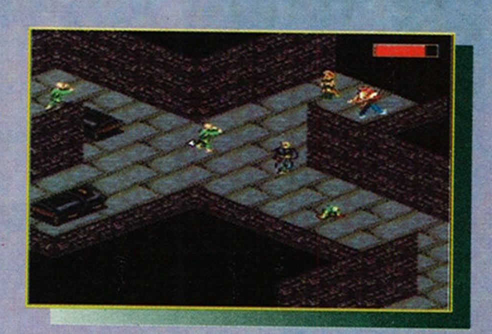
La venganza cibernética

¿Quieres recorrer el mundo de las sombras? ¿Quieres meterte en un Shadowrun? Entonces escucha tío, aprende todo lo que te sea posible, porque la ignorancia te matará más rápido que una candente bola de fuego.



La neurocibernética, ciencia capaz de conectar el cerebro humano a complejas redes informáticas, ha pemitido el nacimiento de Shadowrunners. Uno de estos personajes, brutalmente asesinado, ha recuperado la vida gracias a los hechizos mágicos y a la tecnología. Pero, pese a su nueva condición, no ha olvidado. El hombre ha conseguido fusionar la carne con el metal, las células con los procesadores, creando así un ciberespacio donde no existe ni el dolor ni el sufrimiento. Fue el principio del caos. La desidia de los dirigentes de los países provocó que los asuntos de estado, poco a poco, fuesen dirigidos por ordenadores inteligentes. Estos estaban comunicados con computadoras de otras naciones, formando una red compleja de un poder







ilimitado. La catástrofe no se hizo esperar. Un fallo en uno de los sistemas centrales provocó un ataque nuclear al que siguieron otros. La vida en el planeta se extinguió casi en su totalidad. Sólo los más poderosos y afortunados lograron resistir al apocalipsis...

Seattle, en el 2050 de nuestra era. De los restos de la antigua civilización han surgido escasos supervivientes, condenados a ver como las ciudades, en otro tiempo ricas y prósperas, representan ahora un foco de violencia y epidemias. Las bandas armadas han tomado posesión de las calles y los seres de leyenda, antiguos pobladores del planeta, han vuelto a la

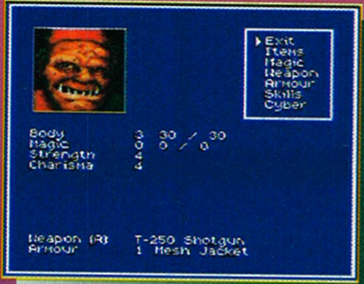






GUARDAESPALDAS

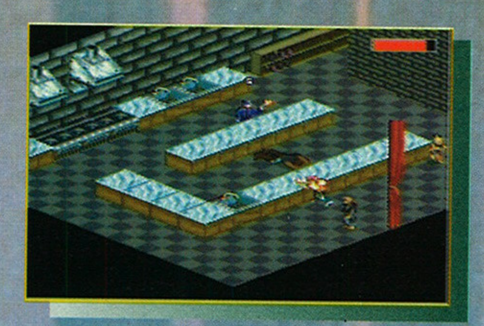
Por una módica cantidad, de dinero tendréis derecho a alquilar los servicios de algunos personajes, contactando con ellos en los bares y discotecas de la ciudad. Existe la posibilidad de transportar a tres de ellos a la vez, dependiendo de vuestro nivel de liderazgo. Hay tres tipos de ayudantes o Sahdowrunners:

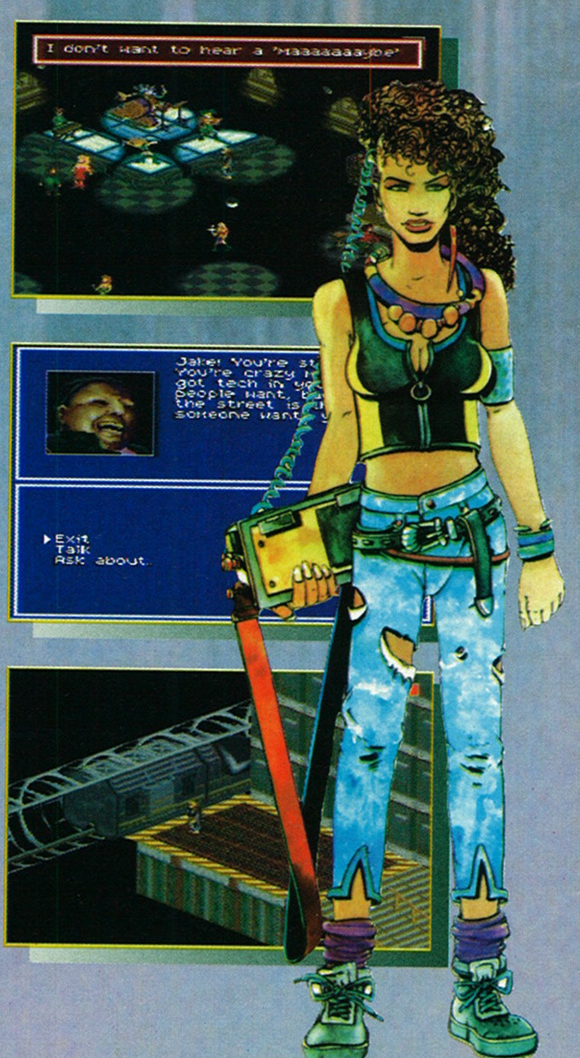


Mercenarios: gracias a su potente armamento son la compañía ideal a la hora de atacar a un grupo numeroso.
Deckers: resultan imprescindibles para entrar en el Matrix de los ordenadores.
Magos: basan todo su poder en la magia. Pueden lanzar embrujos o curar a miembros del grupo.



superficie gracias a oscuros sortilegios y satánicos pactos. Dragones, Elfos y Orcos han regresado a la vida para compartir junto a la raza humana el futuro incierto de un infierno post-nuclear.
Vas a vivir un viaje alucinante a este vertedero ciberpunk a través de los ojos de un antiguo shadowrunner, muerto en un salvaje atentado, que







vuelve a la vida gracias a las artes mágicas del Dios Perro. Tras despertar en el depósito de cadáveres, te percatas de que tu cibermemoria ha sido borrada en su totalidad. Deberás encontrar las pistas necesarias para hallar a los que pusieron cruelmente fin a tu vida, averiguar tu verdadera identidad y, lo que es más importante, restablecer el orden en una sociedad dominada por el caos.

A no ser que desees regresar demasiado pronto al tanatorio, deberás buscarte inmediatamente un arma para defenderte y obtener una buena suma de dinero y Karmas. Los Nuyens, nombre de la moneda en circulación, son necesarios para comprar armamento, conseguir información e incluso reclutar ayuda.

EL REPOSO DEL GUERRERO

Un lugar tranquilo donde descansar es muy importante cuando, minuto a minuto, nos jugamos la vida. Por ello, las camas juegan un papel esencial en el desarrollo de la aventura. Gracias a ellas, podréis grabar las partidas, recuperar energía y administrar bien los Karmas adquiridos a lo largo del juego.



LA MATRIX

Dominar el Ciberespacio es fundamental para moverse libremente por el entorno informático de la ciudad, conseguir Nuyens y obtener nuevas pistas. Para ello es necesario conseguir el Datajack, conectando vuestra mente con el ordenador central gracias a otro periférico: el Ciberdeck. Este aparato une el Datajack con la Matrix para acceder a los bancos de datos del ordenador. Esta operación podéis realizarla vosotros mismos, aunque también es posible reclutar los servicios de un Decker para que acceda en vuestro lugar al ordenador.
Con la ayuda del Decker se accede a un subjuego donde el objetivo es recoger la máxima información posible del procesador central de los ordenadores. Hay que aguzar los sentidos para esquivar los sistemas de protección en forma de pequeñas bombas.

Por su parte, los Karmas se desprenden al eliminar a ciertos enemigos, y permiten aumentar vuestras habilidades personales, la barra de vida, la potencia del arma o el índice de liderazgo que tenéis entre el resto de personajes del juego. Ese grado de carisma es imprescindible de cara a conseguir colaboración a lo largo de la aventura. A continuación, deberás



Todos los personajes son valiosos por la información que aportan.

HECHIZOS

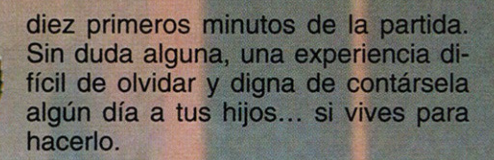
La magia, al igual que las armas, se puede conseguir a cambio de Nuyens. En la tienda del Shamán encontraremos todo tipo de hechizos y fórmulas para uso particular o de vuestros acompañantes. Para ver sus efectos, sólo hay que seleccionar la magia adecuada y, con ayuda de la mano negra, buscar el destinatario del hechizo.

localizar una casa en la que podrás grabar tu situación en la partida. Para poder entrar necesitarás las llaves, ocultas en alguna parte desconocida de la ciudad.

Esto es sólo el principio de una increíble aventura, en la que entrarás en locales clandestinos, reclutarás a mercenarios, traficarás con armas y te verás envuelto en tiroteos. Sentirás el vértigo de la acción en los

El cementerio de coches es un buen escondrijo para evitar a los enemigos.





diez primeros minutos de la partida. Sin duda alguna, una experiencia difícil de olvidar y digna de contársela algún día a tus hijos... si vives para hacerlo.

Un concepto clásico

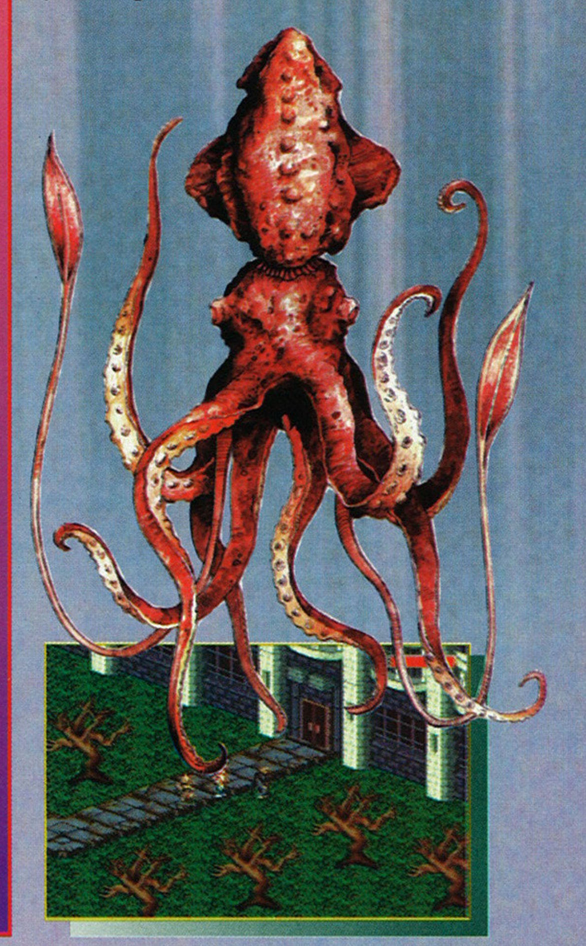
SHADOWRUN es el nombre de esta sugestiva aventura donde se mezcla la clásica perspectiva isométrica, que tanto éxito obtuvo hace años (recordad juegos como el MOVIE, el épico KNIGHT LORE o el reciente EQUINOX), con un género cada véz mas popular: el Rol.
Los maestros de **Beam Software** han sabido dotar al juego de una atmósfera increíble, apoyada, en gran medida, por la música, uno de los puntos fuertes del programa. El aspecto gráfico está escasamente

TIENDA DE ARMAS

Este pequeño comercio ofrece todo tipo de armas y chalecos antibalas, siempre que tengáis suficientes Nuyens en el bolsillo. De no ser así, también dispondréis del recurso de vender nuestra vieja arma al dueño del local para conseguir algo de liquidez.













DATA EAST
(LASER BEAM)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 1
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	79
MUSICA	91
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	92

- Una perfecta ambientación.
- La posibilidad de grabar las partidas.
- Todo lo referente a la música y los efectos sonoros.
- Hay juego para semanas, e incluso meses.
- Es la mejor fusión entre arcade y rol que ha existido para consola.
- Un poco flojo en el aspecto gráfico.

TOTAL 93

Una aventura que gustará tanto a los amantes de los juegos de rol de toda la vida como a los novatos. La principal opción frente a los juegos de lucha.

EL ORIGINAL

Shadowrun es un conocido juego de rol. Los dibujos que ilustran este reportaje han sido extraídos del libro de Fasa Corporation, por lo que no todos aparecen en la consola.



atendido, ya que desempeña un papel secundario respecto a la principal virtud de **SHADOWRUN:** la diversión. A diferencia de la mayoría de los juegos de rol, este cartucho resulta apto para todo tipo de usuarios. Incluso los detractores de este género tendrán que claudicar. Sus argumentos caerán por los suelos cuando se enfrenten a un juego largo, ameno y divertido.

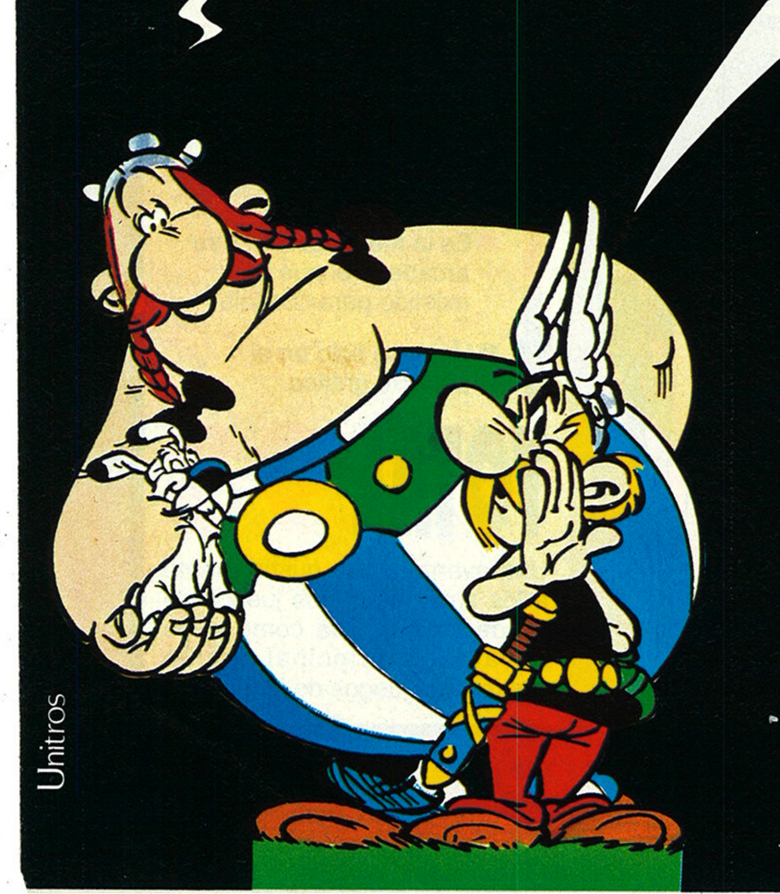
NEMESIS



Ast

BUEEENO...

¡¡CON MEGA DRIV
SI QUE DAN JUEG
ESTOS ROMANOS



Toda la Galia está invadida por los Romanos...¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.

Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones.

¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y ... ¡Más energía!

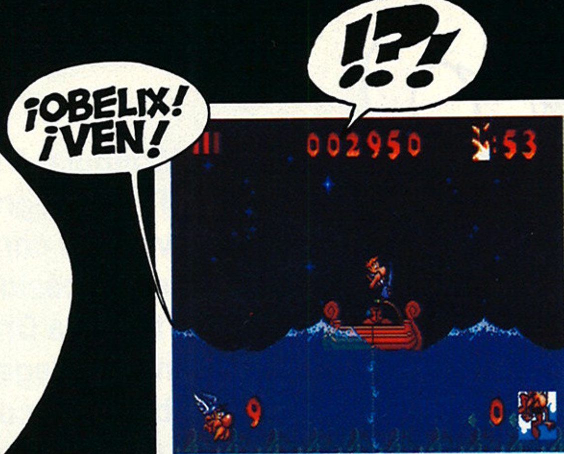


Y
PROX

Unitros









Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!



DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM II
IMAMENTE EN GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



Mega Drive: arcade-lucha

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

Un golpe de efecto

El popular STREET FIGHTER II regresa de nuevo a las consolas, pero en esta ocasión para arrasar tu Mega Drive. La versión para Sega es un juego brillante, con más opciones que su antecesor para Super Nintendo, gracias al poder de sus 24 megas de memoria. Sin duda, todo un lujo a disposición de los amantes de los videojuegos.

Ha llegado el día esperado por todos. La versión de **STREET FIGHTER II** para ***Mega Drive*** ya es toda una realidad. **Capcom** ha cumplido con creces ante las expectativas que había generado la salida de este nuevo juego, que hace honor a la historia del mejor cartucho de lucha de todos los tiempos.

En 1986, **Capcom** sacaba al mercado de las máquinas recreativas STREET FIGHTER, un juego que no alcanzó, en un primer momento, el éxito esperado. Por fin, en 1991 apareció STREET FIGHTER II con 12 personajes. Un año después se crea y distribuye la versión CHAMPION EDITION en todo el mundo, con una gama de movimientos geniales.

En 1992, **Capcom** realiza una increíble conversión del juego para ***Super Nintendo***. La elevada cifra de ventas no es más que el respaldarazo a un cartucho excelso. La gloria de STREET FIGHTER II es ya indiscutible.

Sin embargo, **Capcom** ha demostrado que no estaba dicha la última palabra. La versión para ***Mega Drive*** será un fenómeno difícilmente explicable. Los efectos sonoros y la música han cedido su lugar de honor en beneficio del espectáculo.

Aquí tienes todo el espectro de golpes nuevos que mejoran, aún más si cabe, las entregas anteriores.

CARLOS F. MATEOS
RAFAEL ARAGON



RYU
Puede realizar su patada huracanada, aunque esta vez saltando. Con un sólo golpe tirará al suelo a su contrincante. Después tendrá a su disposición la bola HO-DO-KEN y su puño del dragón SHO-RYU-KEN.
PATADA HURACANADA
Saltando
PATADA
HO-DO-KEN
PUÑO
SHO-RYU-KEN
1
2
PUÑO



DHALSIM
Cuenta con una de las magias más espectaculares, ya que tiene la capacidad de teletransportarse a otra parte del escenario. Por lo tanto, cuidado porque es un adversario temible, aunque ideal para combates a larga distancia.
YOGA FIRE
PUÑO
YOGA FLAME
PUÑO
TELETRANSPORTE
A B C



ZANGIEF
Posee innovadoras llaves y un puñetazo en vuelta realmente demoledor.
REMOLINO VENTRAL
360º
PUÑO
PUÑETAZO EN VUELTA
PATADA
PLANCHAZO
Saltando
PUÑO

SAGAT

Este enorme thailandés será uno de tus peores escollos para convertirte en el luchador número uno.





BOLA AGACHADO





















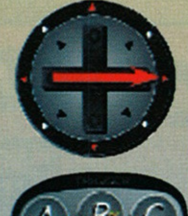
GUILE

Dispone de movimientos novedosos, pero en cuanto a las magias no presenta ninguna innovación. Posee una gran agilidad.



SONIC BOOM





PATADA SONICA



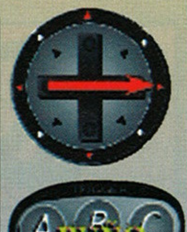


VEGA

¡Por fin España tiene un lugar destacado en un juego! Este torero segoviano va armado con una mano metálica. Temible para los rivales.







LLAVE AEREA







KEN

Puede realizar, como Ryu, la patada huracanada en el aire, pero no tumbará al adversario con un único golpe, sino que necesitará un elevado número de patadas para dejarlo fuera de combate. Puede utilizar la bola HO-DO-KEN y su puño del dragón SHO-RYU-KEN.

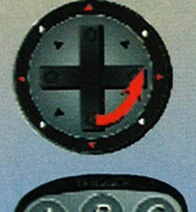
PATADA HURACANADA



















CHUN LI

Es la que mayor evolución ha sufrido. Ahora puede disparar bolas y realizar su patada en remolino cuando salta. Es muy ágil y rápida, especialmente en el aire.

BOLA DE FUEGO



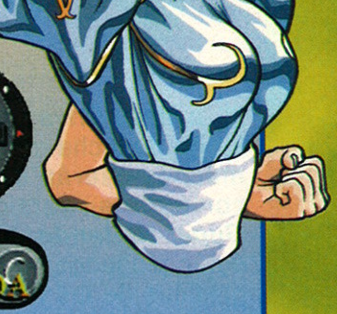







REMOLINO





E. HONDA

CIEN MANOS



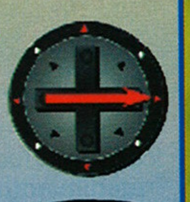


TORPEDO VERTICAL





SUMO TORPEDO

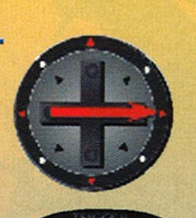

Además de las magias de siempre, dispone también de un Sumo Torpedo vertical. Del mismo modo, puede ejecutar su ataque de las cien palmadas mientras camina.

BLANKA



Como E. Honda, puede lanzarse hacia su enemigo, aunque de forma vertical. Es uno de los mejores luchadores, principalmente a corta y media distancia. Resulta muy agresivo.

BOLA HORIZONTAL


BOLA VERTICAL

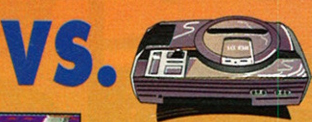





La *Mega Drive* posee ya el juego de lucha más laureado, y muchos caerán en el error de comparar su versión con la de *Super Nintendo*. Ambos juegos están plagados de virtudes. Los gráficos de las dos son de una gran calidad, con mayor nitidez en los de *Super Nintendo*. Los




VS.




scrolles y el movimiento son similares. Sin embargo, ***Mega Drive*** se lleva el gato al agua en el número de opciones y, sobre todo, en el factor diversión. El entretenimiento está asegurado y todo ello a un ritmo de 24 megas por minuto. Toda una joya.

BISON

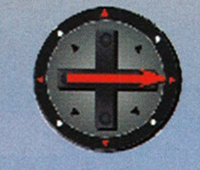
Este aguerrido soldado sólo desea ser el amo del mundo y no dudará en eliminar a todos sus adversarios. Tiene grandes cualidades para la lucha, destacando por encima de todos la rapidez, la agilidad y la agresividad.

PISOTON



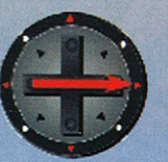

DOBLE PATADA






ATAQUE ELECTRICO






BALROG

GANCHO



Es un nuevo personaje. Basa su fuerza en sus increíbles brazos. Es un buen boxeador, pero es uno de los enemigos más sencillos de eliminar. Es suficiente con mantener la calma y atacar sus puntos debiles: los tobillos y el estómago. No os confiéis.

DIRECTO







GOLPE







NUEVAS OPCIONES

MATCH PLAY

El enfrentamiento entre los luchadores se produce a doble combate. En caso de igualdad se realizará un desempate definitivo.

ELIMINACION

La lucha se celebra a un único combate, del cual deberá salir siempre un triunfador. No hay lugar para la igualada.

HYPER

Esta opción permite el cambio de vestimenta y de determinadas magias en los luchadores, lo que consigue una mayor variedad.

ESPECIAL



El jugador puede elegir si desea jugar con o sin magia. Esta novedad abre grandes expectativas en el juego.



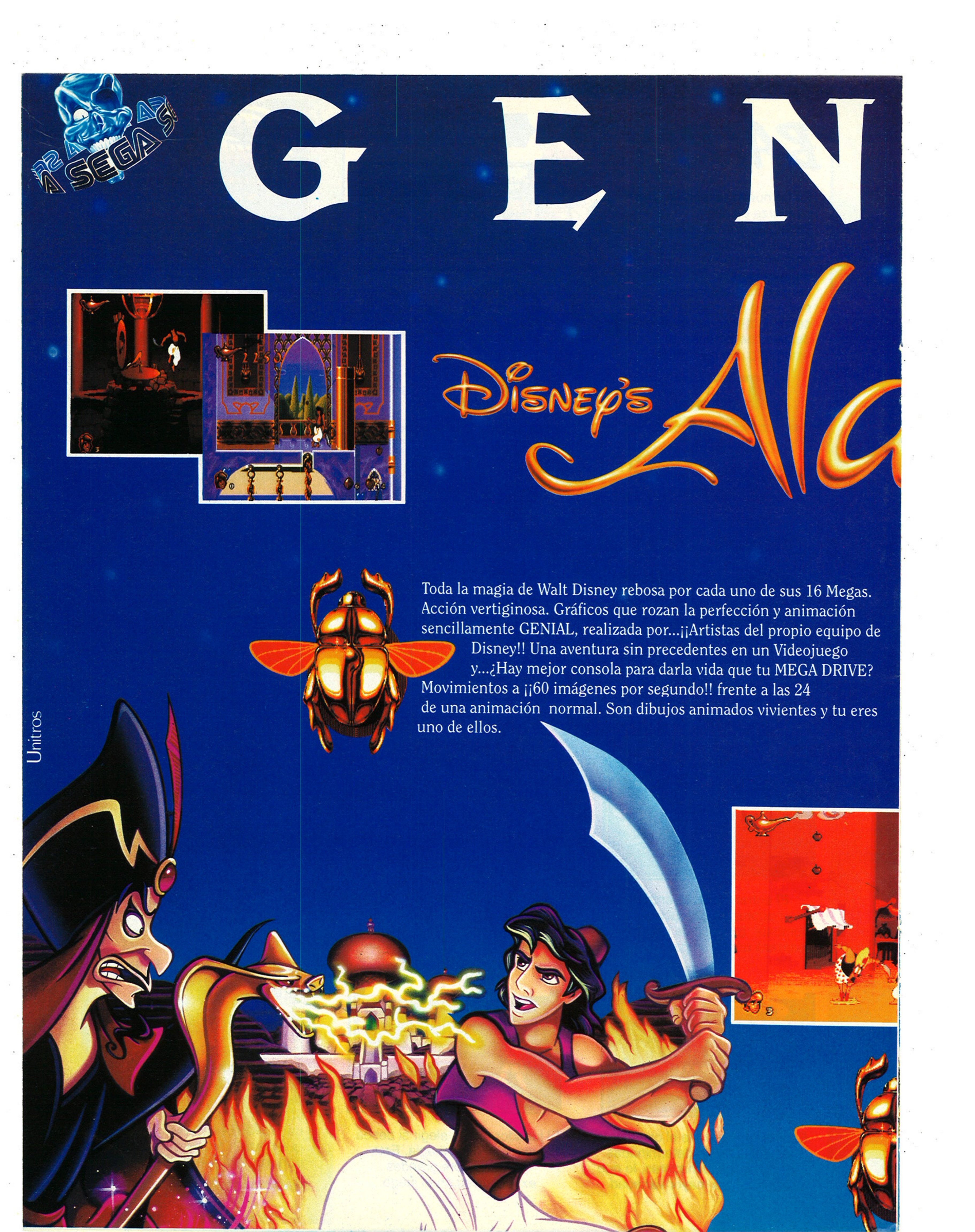
SEGA
(CAPCOM)
MEGAS: 24
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 12 Y FASES DE BONUS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

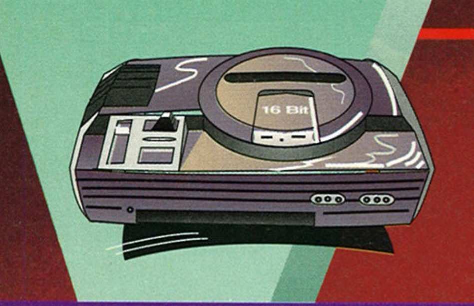
GRAFICOS	93
MUSICA	85
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	97

- Tan bueno como el STREET FIGHTER II original, o mejor.
- La innovación de nuevas magias, más opciones...
- Movimiento de los escenarios.
- La espectacularidad de algunas llaves.
- Escasa originalidad.
- Muy caro.

TOTAL 96

Es una auténtica obra de arte en el mundo de los videojuegos. **Capcom** ha aprovechado perfectamente la enorme cantidad de megas que tiene este cartucho para ofrecernos un **STREET FIGHTER II** que hará historia en la consola grande de **Sega**.


GENIAL SEGA
GEN
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

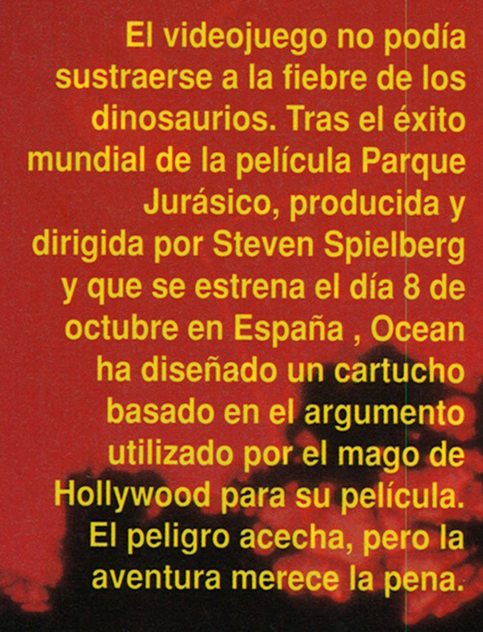


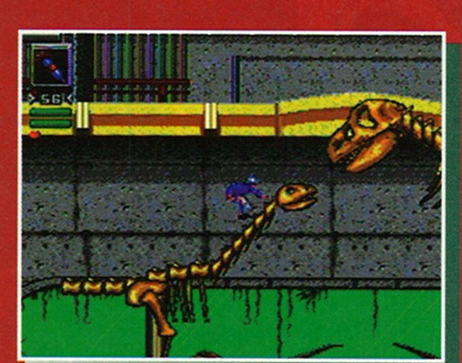
Mega Drive: plataformas

JURASSIC PARK

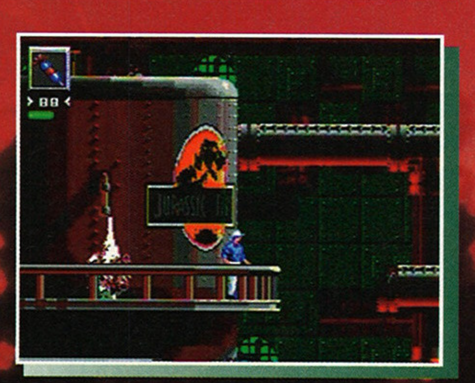
¡Qué bestias!

El videojuego no podía sustraerse a la fiebre de los dinosaurios. Tras el éxito mundial de la película Parque Jurásico, producida y dirigida por Steven Spielberg y que se estrena el día 8 de octubre en España , Ocean ha diseñado un cartucho basado en el argumento utilizado por el mago de Hollywood para su película. El peligro acecha, pero la aventura merece la pena.

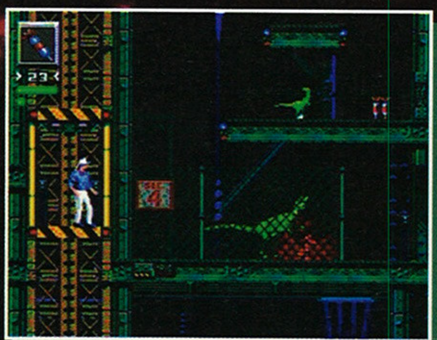


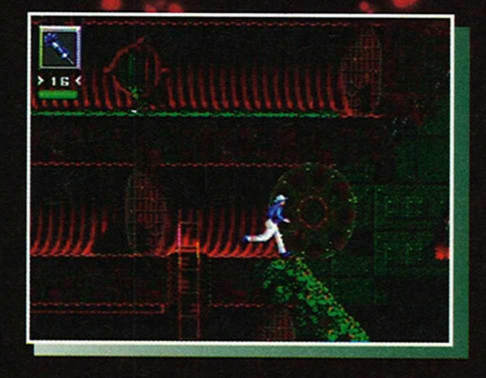












El juego ofrece la oportunidad de variar de protagonista. Puedes ser Alan Grant, un científico empeñado en salvar a los turistas, o un saurio, cuyo objetivo es escapar de la isla.

Michael Crichton, licenciado en medicina y autor de numerosos libros y guiones, no dudó en aplicar todos sus conocimientos científicos para escribir una novela en 1990 que ya ha conseguido vender más de cuatro millones de ejemplares: Jurassic Park. Sin embargo, esta obra ha obtenido su definitiva consagración de la mano del largometraje del prestigioso Steven Spielberg.

El argumento resulta complejo e ingenioso: un mosquito absorbe la sangre de un dinosaurio y, tras ser atrapado en la resina emanada de un árbol, el insecto fallecido acaba fosilizándose, permaneciendo intacto hasta nuestros días. Un excéntrico millonario, John Hammond, pretende recuperar a estos grandiosos animales a partir del ADN hallado en el mosquito. Su pretensión es únicamente mercantil: propagar la especie en la isla de Nublar, situada cerca de Costa Rica, para convertirla en un parque de atracciones.



JURASSIC PARK

En teoría, el negocio puede resultar redondo, pero dos científicos, Alan Grant y Ellie Sattler, se plantean serias dudas acerca de la seguridad de este nuevo lugar de ocio. Tras ser contratados para emitir un informe sobre la situación real, los acontecimientos se suceden a un ritmo frenético.

Cuestión de gustos

La versión para Mega Drive de JURASSIC PARK tiene siete niveles y permite optar entre dos protagonistas. Uno de ellos es Alan Grant, cuya misión consiste en llegar al centro de visitantes para salvar turistas. También tienes la posibilidad

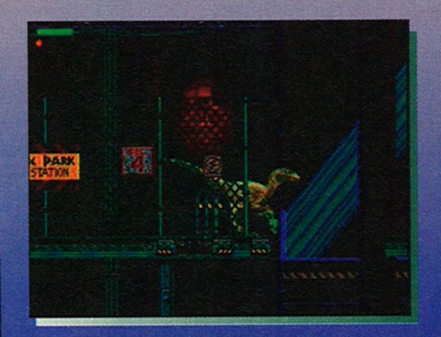
PROTAGONISTAS

ALAN GRANT

Interpretado en la película por Sam Neil, es uno de los mejores expertos en dinosaurios del mundo. Su misión, para la que utiliza armas sedantes, es salvar a los visitantes del parque.









RAPTOR

Es la especie más peligrosa del parque y está dotada de un poderoso salto. Su instinto asesino está motivado por un insaciable apetito, tanto de huesos como de carne humana, básicos para restablecer la energía perdida. Su objetivo es huir de la isla Nublar después de cinco niveles.

FASE 1

JUNGLA

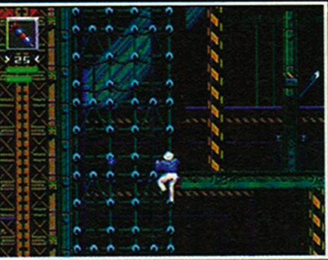
Grant vuelca con su vehículo. La naturaleza, en su estado más salvaje, constituye el escenario de la acción. Es la primera toma de contacto con los dinosaurios, pero lo más complicado aún está por llegar.



FASE 2

ESTACION DE ENERGIA

Alcanzar el generador de energía es el objetivo primordial de esta segunda fase del juego. El científico debe trepar y esquivar las descargas eléctricas antes de encontrarse con el temible T–REX.









COMPY

Son los enemigos más pequeños, aunque no por eso inofensivos. Salen de cualquier sitio y se lanzan al cuello al menor descuido.

FASE 3

RIO

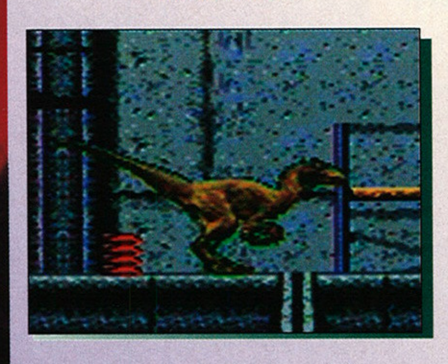
(Sólo para Grant). El protagonista se transforma en el tripulante de una lancha motora. Para llegar hasta el río, Grant debe navegar por los rápidos, cambiando continuamente de canoas y buscando gasolina para continuar el trayecto. Si el combustible se termina, la lancha queda a merced de la corriente y el desenlace suele ser fatal.





de convertirse en un dinosaurio, en cuyo caso el objetivo radica en escapar de la isla, aniquilando a todo ser humano que se interponga. Se trata básicamente de una mera cuestión de gustos.
Esta elección determina el desarrollo del juego, ya que decantarse por la bestia prehistórica supone jugar dos niveles menos. Pero, tranquilos, porque los otros cinco son comunes a ambos.
El dinosaurio ejecuta enormes saltos en los que gasta una elevada dosis de energía que recupera consumiendo a destajo a sus principales enemigos: los hombres. Por su parte, el científico debe superar trampas, ascensores, cajas, buscar armas o activar diversos dispositivos para acceder al final de cada fase. Difícil se plantea el camino del éxito, aunque guardar las municiones más poderosas puede resultar decisivo a la hora de derrotar a esos enemigos infa-

RAPTOR



Cuando no actúa como protagonista se muestra igualmente despiadado con sus víctimas. Su agilidad y resistencia le convierte en el enemigo más temible. Sólo el armamento más potente puede dejar fuera de combate a esta bestia prehistórica, aunque únicamente por un breve espacio de tiempo.

FASE 4

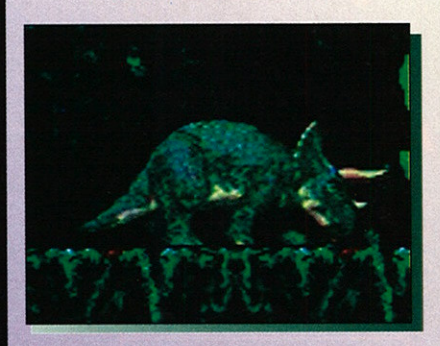
ESTACION DE BOMBEO

Las tuberías están plagadas de fugas, lo que obliga al científico a cerrar todas las llaves de paso. La misión no es sencilla ya que, además de los dinosaurios, hay que sortear unas trampas que pondrán a prueba vuestra habilidad. Entre ellas destacan una rueda (¡cuidado cuando vuelve!) y una compuerta. Hay que subirse a la cabeza del Brontosaurio para llegar a una tubería.



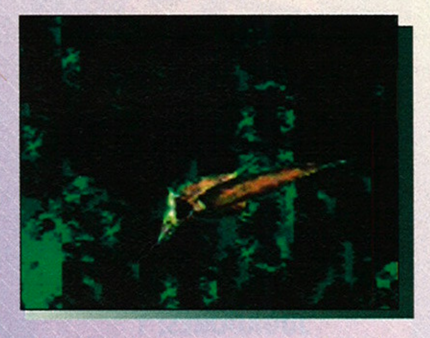


TRICERATOPS



Tienen un aspecto similar a los rinocerontes. Pese a esta temible fachada, no ofrecen muchas dificultades. Si se encuentran de espaldas es posible subirse encima de sus lomos sin que se inmuten lo más mínimo. Ten cuidado cuando estén de frente.

PTERODACTILO



Son los únicos dinosaurios capaces de volar. Aparecen sobre todo en la jungla y en la fase de la canoa. Cualquier arma sirve para eliminarlos.

T-REX

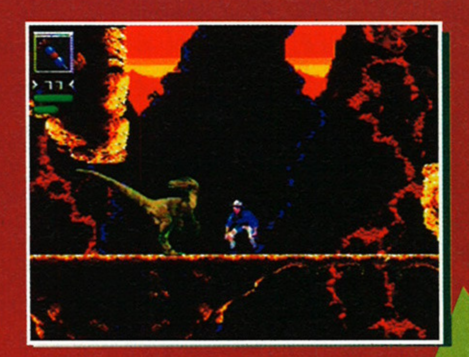
Para hacer realidad el dinosaurio más grande de la película, se utilizó una maqueta mecánica de seis metros de altura y seis toneladas de peso. En el juego sólo aparece su cabeza, situada de tal forma que los movimientos del cuello le permiten engullir a Grant de un sólo bocado. Ningún arma puede dormirlo completamente, aunque las más potentes pueden aturdirlo el tiempo suficiente como para esquivarlo con rapidez.



FASE 5

CAÑON

Las plataformas son el componente más abundante de este nivel. Lo más destacable es la presencia de otro Brontosaurio que, en está ocasión, nos impide el paso. Para que se aparte, hay que dispararle varias veces al cuello.

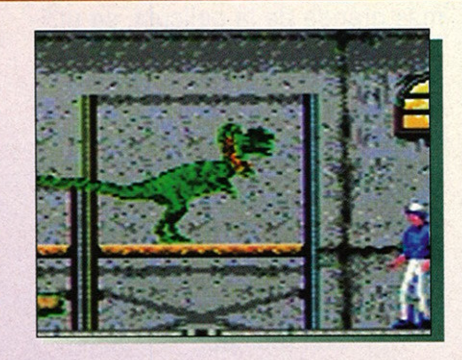


VISIONARIO SPIELBERG

El 8 de octubre es la fecha escogida para estrenar en las pantallas españolas la película capaz de romper el récord de espectadores y recaudación obtenida por **E.T.** Se trata de **Parque Jurásico**, dirigida también por Steven Spielberg y basada en la novela de Michael Crichton. Los dinosaurios y su extinción han sido temas recurrentes en la literatura, pero con esta película se ha desatado la pasión hasta límites insospechados. Spielberg quiso dotar a su película de un realismo sin límites por lo que aunó la robótica y la informática para poner en marcha a estas bestias. Es más, la puesta en escena sólo tenía un problema: las enormes dimensiones de uno de estos dinosaurios. El realizador lo quería con unas medidas especiales para que le diese un mejor juego ante las cámaras. Sam Neil, el neozelandés coprotagonista de **La caza del Octubre Rojo**, Laura Dern –**Corazón salvaje**–, Jeff Goldblum –**El sueño del mono loco**– y sir **Richard Attenborough** son los rostros que guardaremos para siempre en la retina asociados con los saurios de **Parque Jurásico**.



DILOPHOSAURIO



Ruidosos animales. Se distinguen fácilmente por su cresta roja. Su principal arma consiste en lanzar veneno en cuanto olfatean la presencia humana. Son especialmente molestos cuando se sitúan en lugares elevados desde los que realizan un intensivo bombardeo sobre sus víctimas.

FASE 6



VOLCAN

(Sólo para Grant) Nuevas dosis de plataformas plagadas de enemigos. La clave está en utilizar la capacidad para desplazar la pantalla hacia las zonas en principio inalcanzables. Es la fase más sencilla.

BRONTOSAURIO

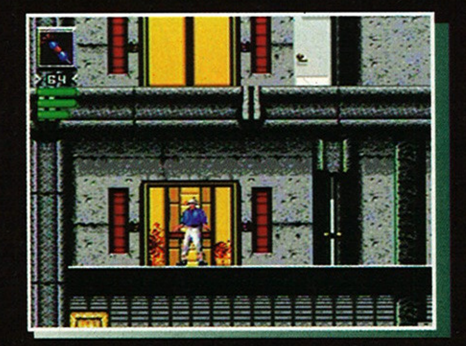


Se trata de un herbívoro inofensivo que, aunque estorba en ocasiones para efectuar algún movimiento, otras veces sirve de ayuda a Grant para alcanzar determinados lugares.

tigables con los que hay que enfrentarse durante todo el juego. Los gráficos tienen altibajos de calidad demasiado notables a lo largo de las siete fases. De este modo, se alternan efectos de gran mérito con otros de escaso valor.
La música no es especialmente destacable, aunque resulta digna de mención la elevada gama de efectos sonoros.
Es necesario elogiar las nuevas y curiosas alternativas proporcionadas por la opción dinosaurio. También es importante que prestéis una minuciosa atención a la fase del río, ya que las diferencias con las otras fases del juego son bastante apreciables.

JAVIER ITURRIOZ

FASE 7



CENTRO DE VISITANTES

El epílogo de la aventura tiene lugar por los corredores de un moderno edificio invadido por los dinosaurios. Los conductos de aire, los ascensores y las puertas abiertas permiten llegar a la sala de visitantes en la que dos poderosos Raptor custodian los huesos de varios esqueletos. Para vencerlos cualquier arma es poco.



OCEAN
(OCEAN SOFTWARE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 7 x 2
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

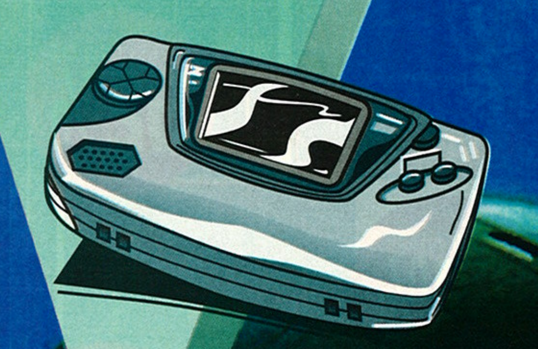
GRAFICOS	82
MUSICA	77
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	80

- La curiosa opción del Raptor.
- Variados efectos sonoros.
- Mejora a medida que avanzamos.
- La singular fase del río.
- No hay mucha variedad de dinosaurios.
- La música llega a resultar monótona.

TOTAL 88

Aventura ambientada en los escenarios creados para esta película de Spielberg, con los que se consigue un arcade de aventuras con grandes dosis de plataformas. Aunque no ofrece ninguna novedad destacada ni un gran espectáculo, el resultado es digno.


SEGA
MEGA DRIVE
TINY TOON Adventures
Buster's Hidden Treasure™
MEGA SEGA 92%
HOBBY CONSOLAS 92%
SUPER JUEGOS 91%
TODO SEGA 86%
"Una obra maestra"
"Después de varias experiencias, Konami ha conseguido realizar uno de los mejores juegos que existen para Mega Drive."
Hobby Consolas
MEGA FORCE 90%
"La animación es impecable..." "Tanto en el aspecto gráfico como el aspecto sonoro, el cartucho demuestra hasta dónde puede llegar un juego..." "Todas las músicas son buenas, y las digitalizaciones de voces merecen una mención de honor." MEGA FORCE
TODO SEGA 90%
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
THE HYPERSTONE HEIST™
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
KONAMI®
Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd Tiny Toon Adventures, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1992. Teenage Mutant Hero Turtles ® and the distinctive likeness thereof are registered trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © 1993 Konami all rights reserved.

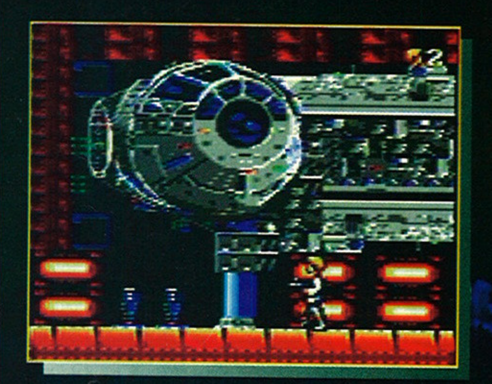


Game Gear: plataformas

STAR WARS

Una nueva esperanza

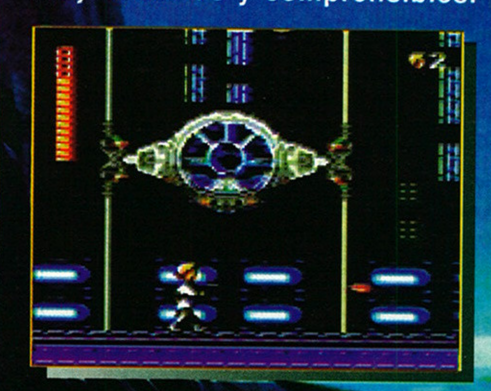
La Guerra de las Galaxias vuelve a nuestras consolas. Tras los trabajos realizados por JVC y Lucasfilm, se temía por el futuro de la saga en las consolas Sega. U.S. Gold nos regala ahora su particular interpretación del maravilloso juego aparecido hace dos años para Nintendo.



La pequeña pantalla de la Game Gear vuelve a rememorar las aventuras del inolvidable Luke Skywalker.

Estamos viviendo un nuevo periodo de guerra civil. Las naves espaciales rebeldes, gracias a su ataque desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el Imperio Galactico.
Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planes secretos del arma total y definitiva del Imperio, La Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada que tiene potencia suficiente para destruir un planeta entero.

Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuela hacia su patria a bordo de su nave espacial. Tiene en su poder los planos robados, que podrán salvar a su pueblo y devolver la libertad a la Galaxia...".
STAR WARS llega a la *Game Gear* con algunos cambios de concepción y fases nuevas. Los colores están mejor utilizados, entre otras cosas, por la mayor y mejor paleta de la portátil de Sega. La jugabilidad, de nuevo, se merece un sobresaliente y el sonido rememora los acordes de la banda original de la película, por la que John Williams obtuvo un Oscar. La esencia de la gran creación del director estadounidense George Lucas resplandece con fuerza.
Las opciones del cartucho son muy sencillas y comprensibles.



HEROES DEL BIEN

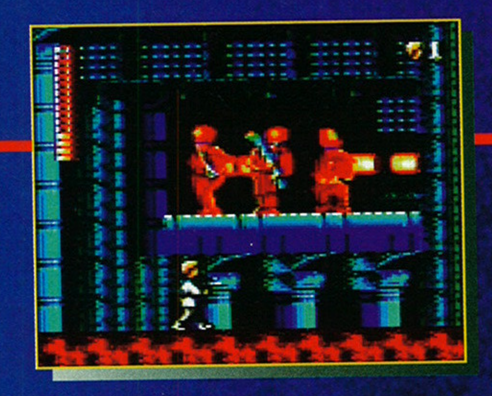


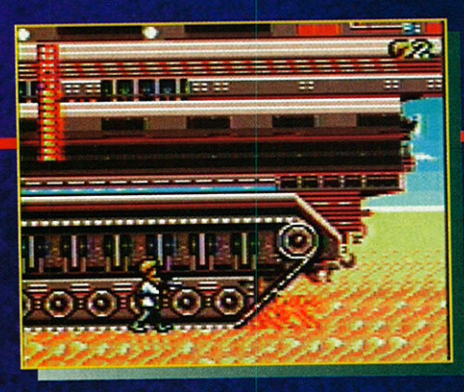


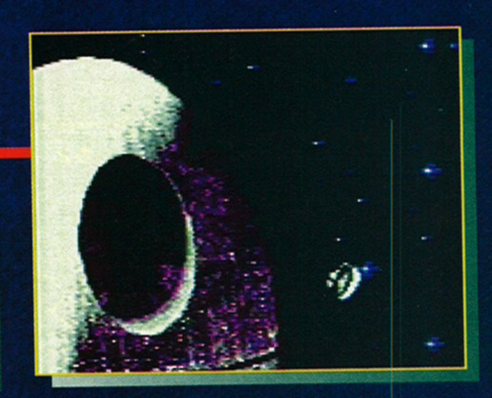
Como en la película, el equipo formado por Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Obi Wan Kenobi, R2-D2, C3-PO y la princesa Leia es el protagonista indiscutible de este cartucho.
Sólo podremos controlar a Luke, Han y la princesa. Los demás se limitarán, como en el caso de C3-PO, a darnos información sobre el lugar, los enemigos o la misión.











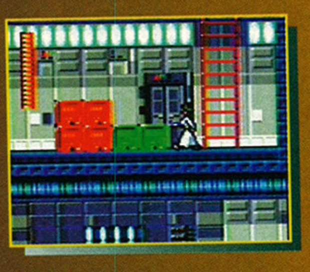
NUEVA CONCEPCION

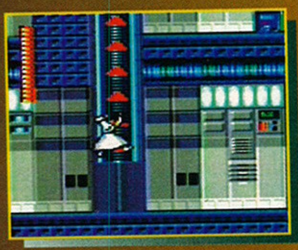
Para esta nueva adaptación del clásico de Nintendo, los programadores de Tiertex han decidido realizar una serie de nuevas fases que, inspiradas en el argumento de la película, dotan de una mayor agilidad al desarrollo del arcade.
El único inconveniente es que limita la libertad de acción existente en la versión original en cuanto a la selección de nivel.





● **Tatooine :** En las versiones de *Nintendo* y *Game Boy*, Luke, a bordo de su Landspeeder, recorría los desiertos de Tatooine en busca de sus compañeros. Luke debía hacer frente a los peligros de las numerosas grutas, buscando en cada una de ellas hasta encontrar a Obi Wan. En la versión que nos ocupa las fases de Landspeeder y todas las grutas, salvo la que habita nuestro amigo, han sido suprimidas. El desarrollo, similar al de *Super Nintendo*, es más líneal y dinámico, pero menos aventurero que el original.

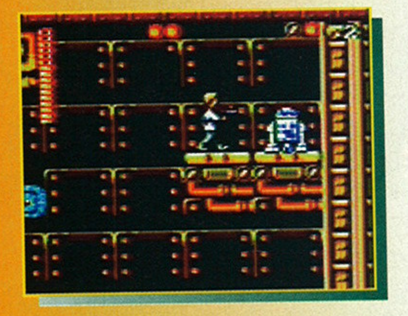




● **Crucero espacial:** Esta fase no aparecía directamente en las versiones de Nintendo, donde se limitaban a enseñarnos cómo una cápsula de salvamento era lanzada hacia Tatooine. Allí comenzaba la acción . En *Game Gear* esto cambia. Mientras imaginamos el desproporcionado ataque hacia la nave rebelde, debemos controlar a la princesa, que ha de llegar hasta la unidad R2 para introducirle en la memoria el mensaje de socorro para Obi Wan.

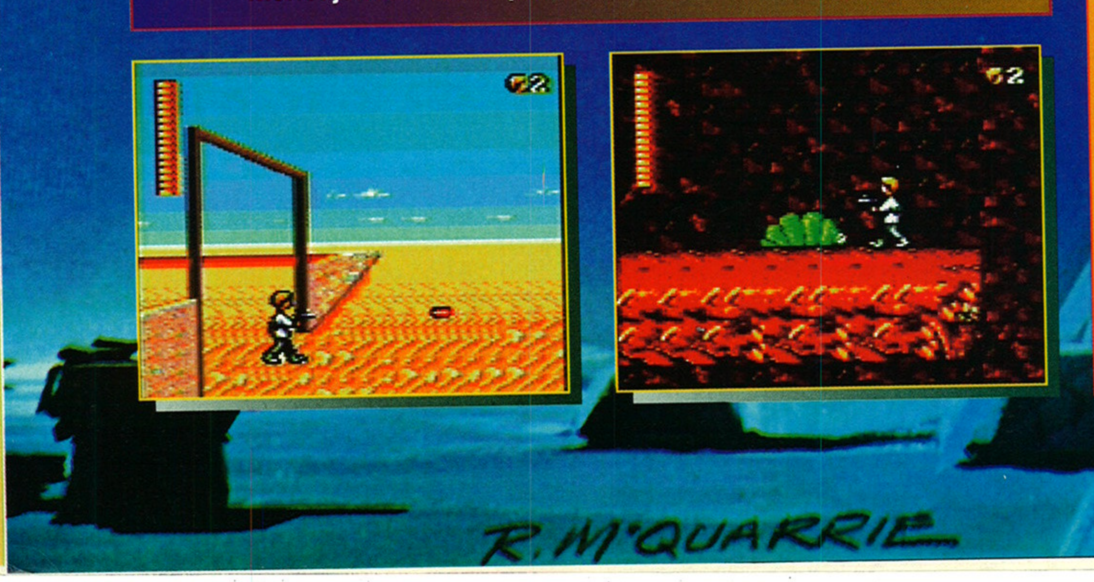
RESCATE

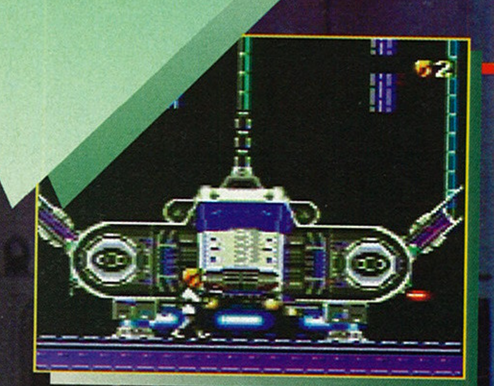
STAR WARS nos obliga a rescatar a todos los protagonistas. Primero será R2-D2, preso de los Jawas en el desierto de Tatooine; después Obi Wan, el ermitaño morador de las cuevas. El último atrapado en el planeta desértico es Han, detenido por los cazarrecompensas de Jabba The Hut en la cantina de Mos Eisley. Finalmente, nos introduciremos en la Estrella de la Muerte para rescatar a la princesa Leia del módulo prisión.





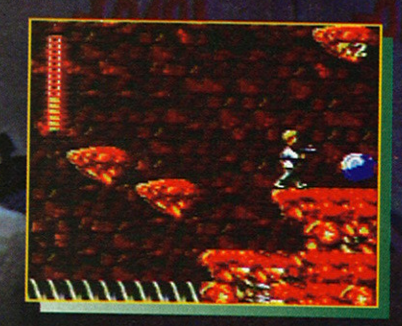




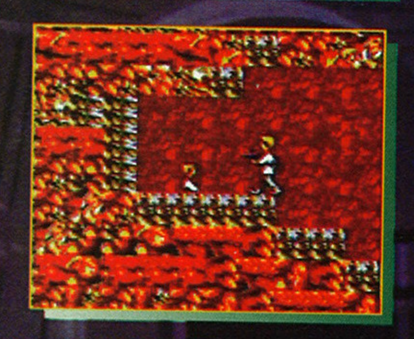


ITEMS

Repartidos por todos los lugares de la galaxia, los ítems desempeñan una función importantísima. Bolas de energía para los héroes, escudos protectores para el Halcón Milenario y armas que aumentan el poder de nuestro ataque, son algunos de los objetos que tendréis a vuestra disposición.





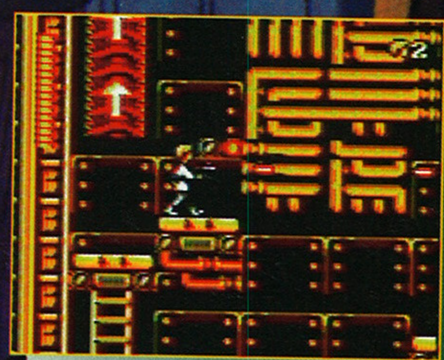




Disparar y saltar, a partes iguales, ocupará todo nuestro tiempo en este firme seguidor del género de acción-plataformas. Tiertex, equipo responsable de esta maravilla, parece haber cogido la onda de las buenas producciones, como ya demostró con JAMES POND II CODENAME ROBOCOD.
Star Wars es, sin duda, una de las más grandes creaciones cinematográficas de la historia. Tanto es así, que ya casi forma parte del floclore popular. ¿Sus argumentos para no perder vigencia por mucho tiempo que pase? Muy sencillo: recrear tres de los grandes ensueños que siempre han caracterizado al ser humano: la juventud, el amor y la sed de aventuras.
El cartucho es divertido y roza la perfección técnica. No dudéis en incorporarlo a vuestra ludoteca: no os arrepentiréis.

J.L. SKYWALKER







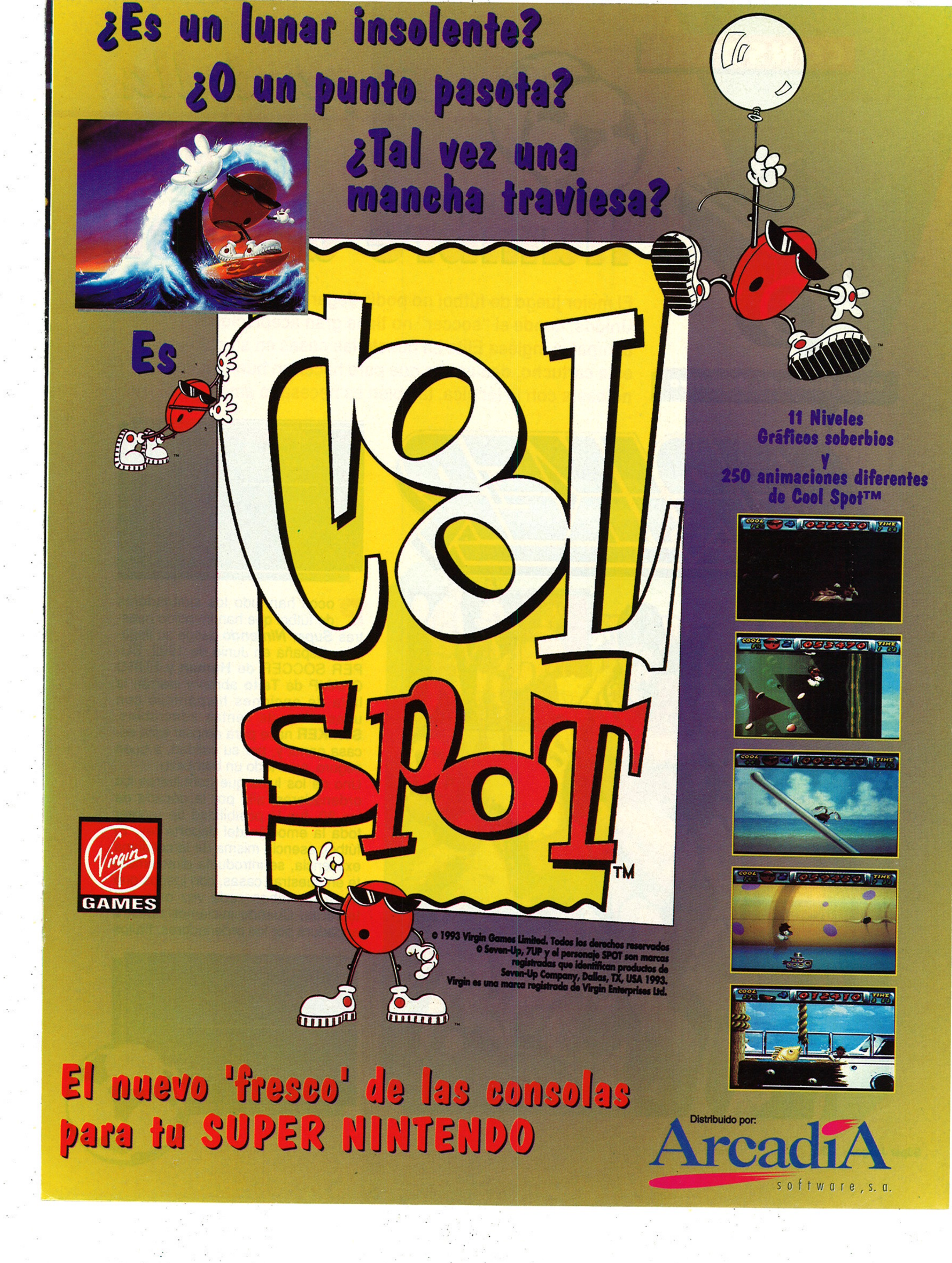
TIERTEX
(U.S. GOLD)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: NO
CONTINUACIONES: 6
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	91
MUSICA	92
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	93

- Mejores gráficos que la versión *NES*.
- Incluye muchos temas del score de John Williams.
- La presencia de la princesa en la fase del crucero.
- La presentación es idéntica al cartel original de la película.
- La dificultad ha sido suavizada.
- ¿Dónde está Chewbacca?

TOTAL 93

Enésima versión del imperecedero clásico cinematográfico que presume de ser casi perfecto y muy, muy divertido. ¡Que la fuerza os acompañe!


¿Es un lunar insolente?
¿O un punto pasota?
¿Tal vez una mancha traviesa?
Es
COOL SPOT™
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes de Cool Spot™
Virgin GAMES
© 1993 Virgin Games Limited. Todos los derechos reservados
© Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company, Dallas, TX, USA 1993.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
El nuevo 'fresco' de las consolas
para tu SUPER NINTENDO
Distribuido por:
ArcadiA
software, s. a.



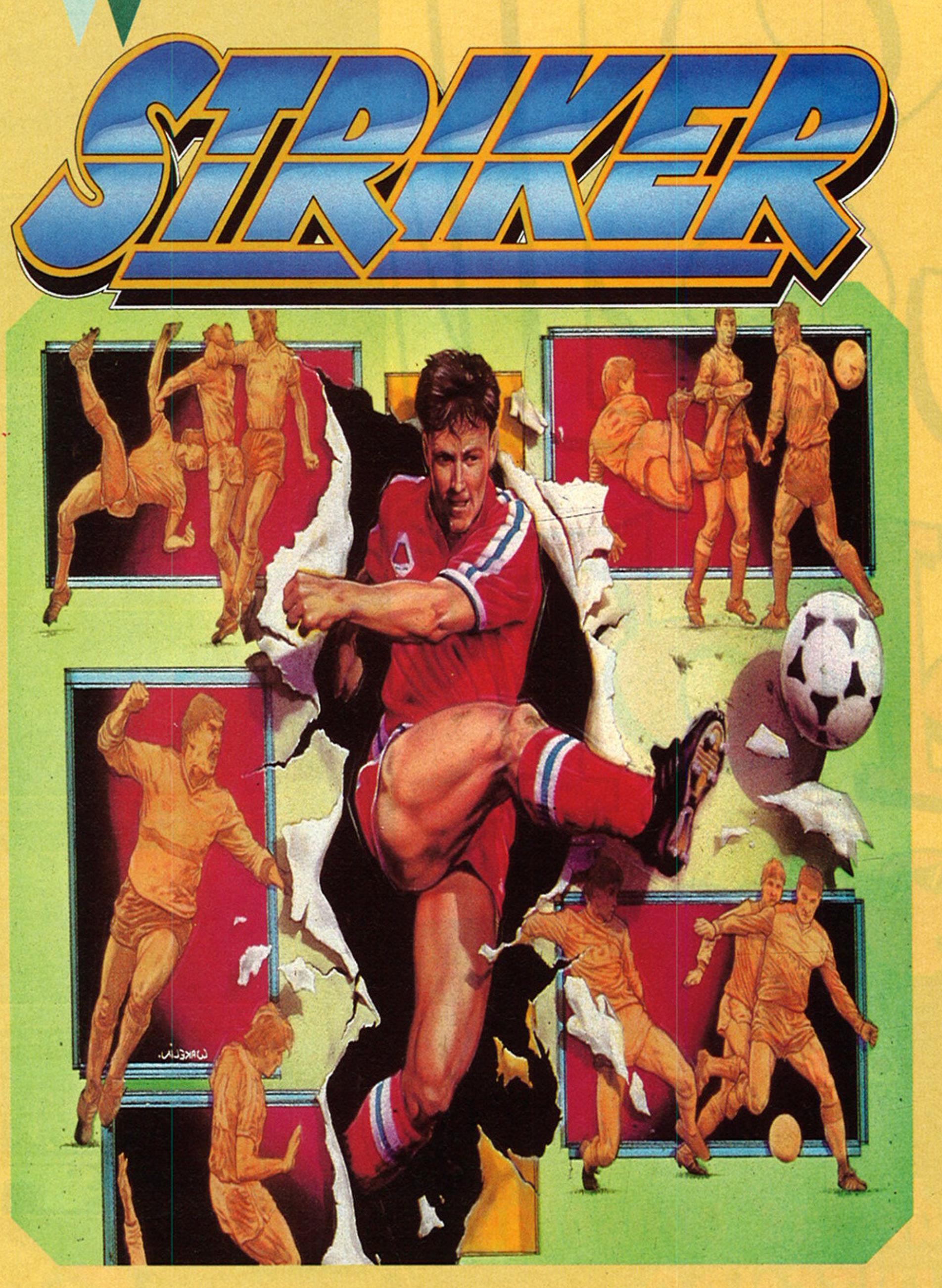
STRIKER

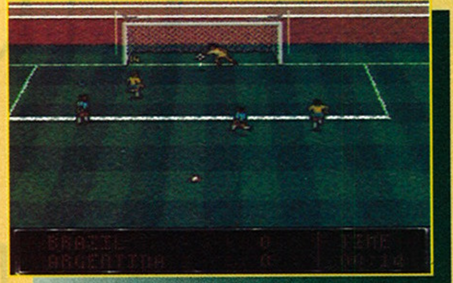


Super Nintendo: deportivo

Hambre de gol

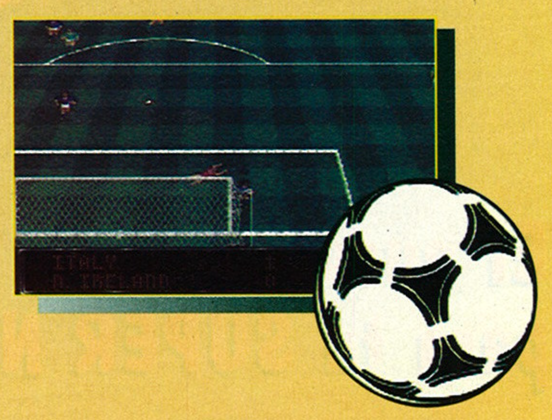
El mejor juego de fútbol no podía llegar de Japón o Estados Unidos, donde el "soccer" no tiene gran aceptación. La compañía inglesa Elite ha puesto las cosas en su sitio y, con este cartucho, demuestra que para hacer un buen simulador no basta con la técnica, también es necesario amar el deporte.





Pocos han sido los simuladores de fútbol que han invadido nuestras ***Super Nintendo*** desde su llegada a España en Junio de 1992. SUPER SOCCER de **Human** y EURO CHAMP de **Taito** abren y cierran la lista de opciones hispánicas con unas cifras de ventas admirables. **STRIKER** nace para ampliar esta escasa gama y, por su calidad, a buen seguro, será todo un bombazo.

Uno de los lujos que permitieron los ordenadores, allá por la década de los 80, fue la posibilidad de recrear toda la emoción del deporte rey. El fútbol, esencia misma de la cotidiana existencia, se introducía directamente en nuestras casas, con juegos que perfeccionaban cada vez más sus técnicas. Cuando iniciamos nuestra andadura por los ordenadores, títulos



MENU PRINCIPAL

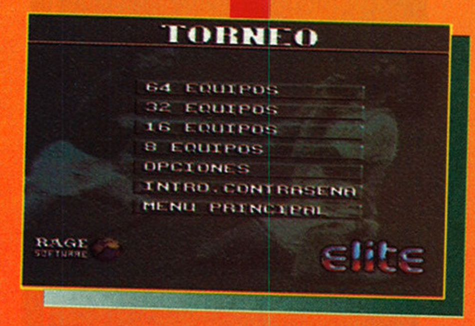
PARTIDO AMISTOSO

Se trata de un único partido de dos jugadores en el que no tienen ninguna repercusión los puntos para posteriores eliminatorias.



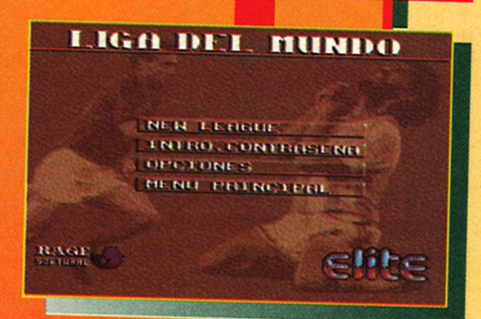
ELIMINATORIA MUNDIAL

Esta pseudo Copa del Rey puede ser disputada por 64, 32, 16 u ocho selecciones diferentes, cada una controlada por la consola o un jugador.



LIGA MUNDIAL

Un máximo de 16 equipos conforman una de las opciones más atractivas del cartucho. Cada una de estas selecciones pueden ser controladas por un usuario cualquiera .



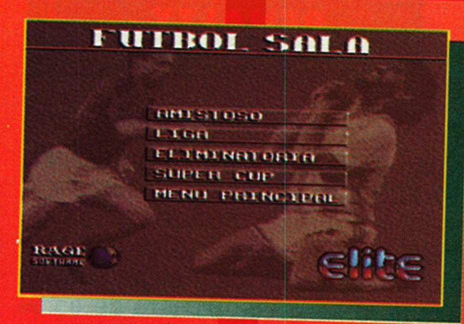
SUPERCOPA

Campeonato mundial para un jugador que se disputa a partido único entre las 64 selecciones que posee el cartucho. Un detalle curioso es que, si logramos acabar los primeros, accederemos a una mini liga en la que tendremos que enfrentarnos a otros dos equipos que no aparecían en la primera fase: Rage Squad y Elite.



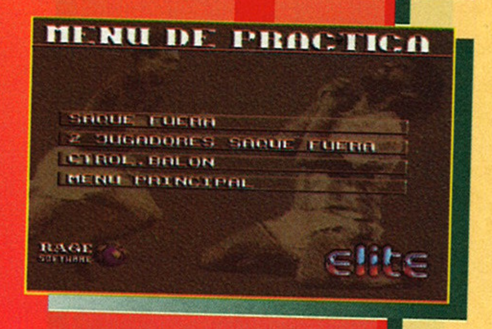
FUTBOL SALA

Dinámica interpretación del relativamente joven fútbol sala que no permite los fueras de banda o córneres. Esta última característica convierte al juego en un correcalles diabólico de gran diversión. En este terreno de parquet podremos disputar copas, eliminatorias mundiales o ligas.



PRACTICA

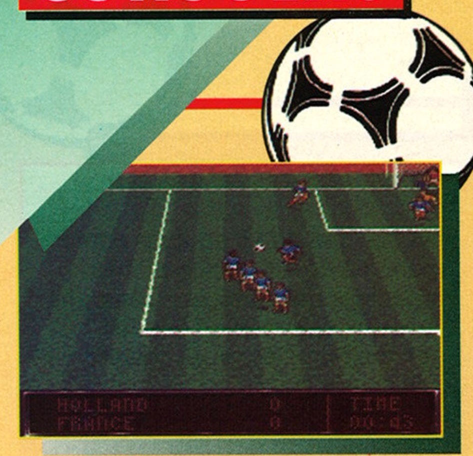
Dos jugadores podrán ensayar todo tipo de penaltys y controles de balón (este último modo exclusivo para un jugador). Hay que resaltar un error de traducción, ya que a la opción de penaltys se la denomina saques de fuera. Extraña interpretación.















CAMBIAR EQUIPOS

Es una opción muy interesante, ya clásica en este tipo de simuladores. **STRIKER** no podía ser menos que sus predecesores y ofrece al jugador la posibilidad de rediseñar cualquiera de las selecciones existentes. A través de estos menús podremos cambiar el color del pelo, la piel, la camiseta, el pantalón o las medias, amén de hacer lo propio con los nombres, tanto de los equipos como de los jugadores.







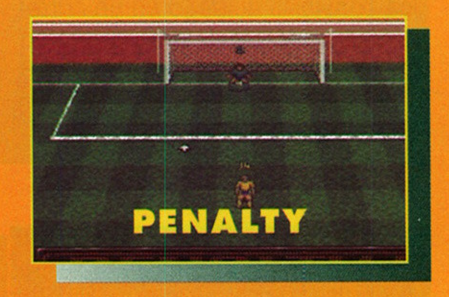
ESPECTACULO TOTAL


CABEZAZO


CORNERS


CHILENA


FALTAS


PENALTY

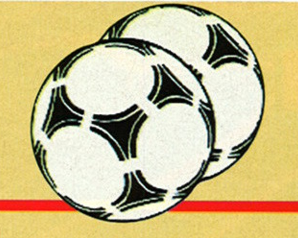

SAQUES DE BANDA

como SOCCER para ***Commodore***, MATCH DAY I y II para ***Spectrum***, o el ya legendario SENSIBLE SOCCER de **Amiga**, saciaron nuestra hambre de gol. A los gráficos simplones pero llenos de esmero de estos primeros juegos, se les fueron uniendo las virguerías técnicas de la vanguardia, con movimientos más perfectos y efectos de sonido que rememoraban los cánticos de los, a veces terribles, *supporters*.

Con la ***Super Nintendo*** llegó la solución. Un juego de **Human**, titulado en Japón SUPER FORMATION SOCCER, nos deleitaba con una perspectiva nunca vista y unas opciones alucinantes. ¡El simulador de fútbol definitivo había llegado!... hasta que **STRIKER** cayó en nuestras manos.



En pantalla



Efectivamente, **STRIKER**, el mejor simulador futbolístico realizado hasta la fecha junto a SUPER SOCCER, es un cúmulo de aciertos. Resuelve las carencias de este último gracias a su dinamismo, opciones de ligas, copas o eliminatorias, con la ventaja adicional de jugar con tantos jugadores como equipos compitan, y el lujo de contar en sus filas con estrellas como Michel, Gullit, Baggio, Vialli, Butragueño, Matthaus, etcetéra.
Sus virtudes técnicas no son menos sobresalientes. Los gráficos, aunque sencillos, reproducen perfectamente los movimientos de los jugadores. El sonido, gracias a las digitalizaciones de cánticos y el bullicio de fondo, es una maravilla.
STRIKER es un ejercicio realizado por alguien que ama profundamente el fútbol (el grupo de programadores **Rage** y la casa **Elite**) y que no ha escatimado esfuerzos en su trabajo.

J.L. SKYWALKER

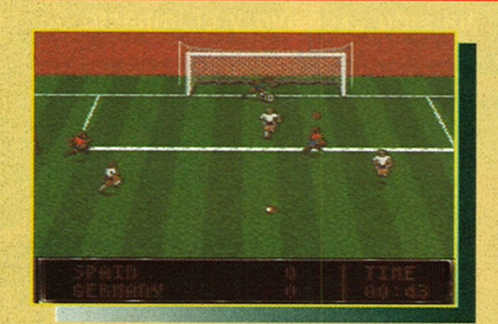
SPECIAL CUP

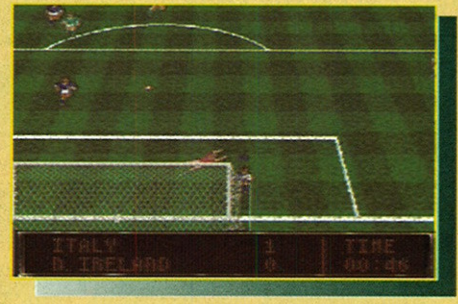


Todos los tipos de competición que ofrece el cartucho poseen un final cierto y presumible, con una sóla selección vencedora que ostentará el cargo hasta la siguiente edición. Pero uno de esos eventos, concretamente la denominada Super Cup, no es tan sencilla de conseguir como pudiera parecernos en un principio. Una vez terminada la primera fase y siendo ya campeones, nos enfrentaremos, ni más ni menos, que a los potentes Rage Squad (el equipo de los programadores) y Elite (equipo de la empresa titular). Si ganáis esta liguilla podéis consideraos, con todo merecimiento, los campeones absolutos de **STRIKER**.









ELITE
(RAGE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 a 64
VIDAS: NO
FASES: NO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	80
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	94

- El scroll del campo es impecable.
- Los movimientos de los futbolistas. Perfectos.
- Los distintos modos de competición.
- Pueden jugar tantos jugadores como equipos compitan.
- Tiene tantas opciones que os costará conocerlas.
- Es imposible grabarlos equipos modificados.

TOTAL 92

Toda la emoción del fútbol sin colorantes ni conservantes. Increíblemente jugable y divertido. Imprescindible en cualquier ludoteca.

CONSOLAS

En pantalla

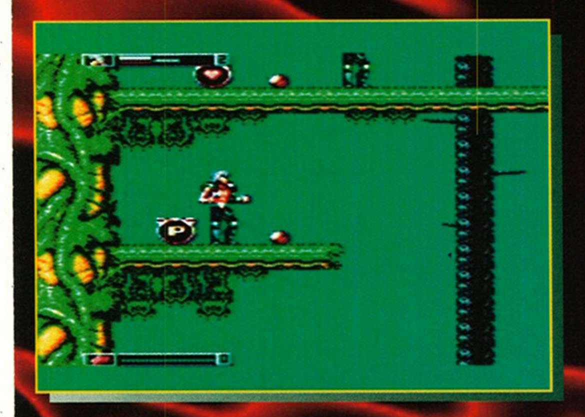
WOLFCHILD

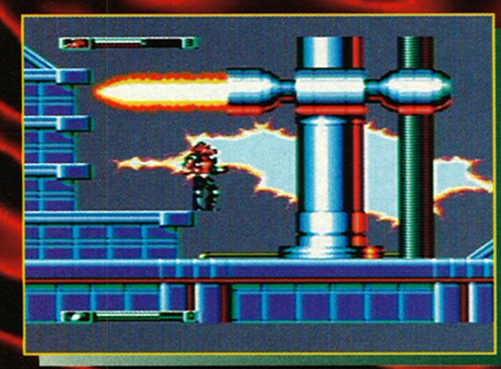
Cae la noche

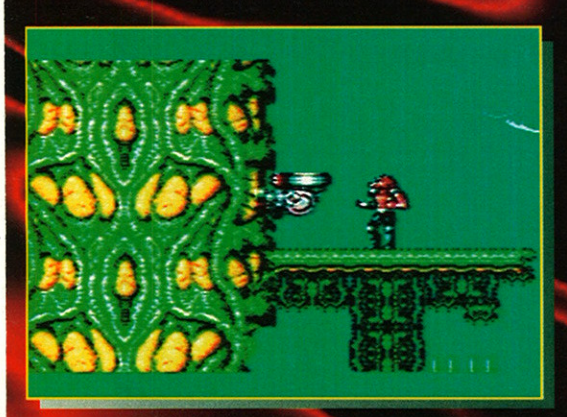


Master System: arcade

Saúl Morrow, un magnífico atleta olímpico, ha sufrido un golpe demasiado duro: su familia ha sido asesinada víctima de un atentado terrorista. Desesperado, el joven vivirá en sus propias carnes una extraña mutación que le convertirá en un hombre-lobo. Ahora, la venganza será terrible.





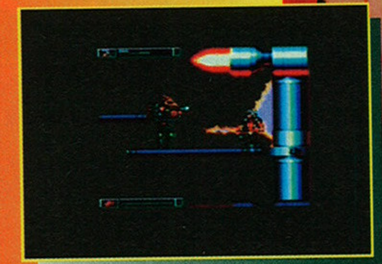


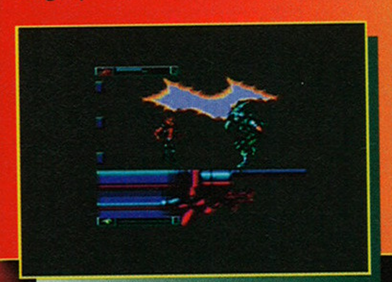


Un deportista, poseedor de un excelente palmarés, recibe la noticia del secuestro de su padre, un genial científico, a manos de Chimera, una asociación criminal que para conseguir su malignos fines no ha dudado en acabar con todos los demás miembros de la familia Morrow.
El protagonista, deseperado y aturdido por este trágico hecho, decide someterse a un extraño experimento genético, que le transformará para siempre en un hombre-lobo dotado de poderes excepcionales.
Por fin, Saúl ha encontrado el arma adecuada para enfrentarse a los terroristas y para rescatar a su progenitor. El sentimiento de venganza nunca es buen consejero pero, en el caso de nuestro protagonista, constituye el único móvil que dirige su vida. El sufrimiento ha sido excesivo y el impacto demasiado fuerte para olvidar todo lo acontecido con facilidad. No cabe duda, un nuevo ser ha nacido bajo el influjo de una violencia desmedida y es capaz de todo por aliviar su adverso estado anímico.
Saúl puede optar voluntariamente por cualquiera de sus dos nuevas personalidades, aunque su muta-

ALGUNOS BICHOS RAROS

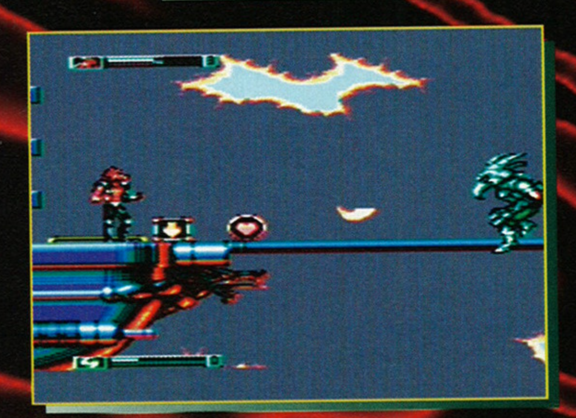
Los enemigos de fin de fase son muy complicados de eliminar y tendrás que hacer gala de una gran pericia para salir ileso. Sólo el del primer nivel te dará facilidades; para acabar con él basta con que te sitúes a su espalda y le golpees a traición.



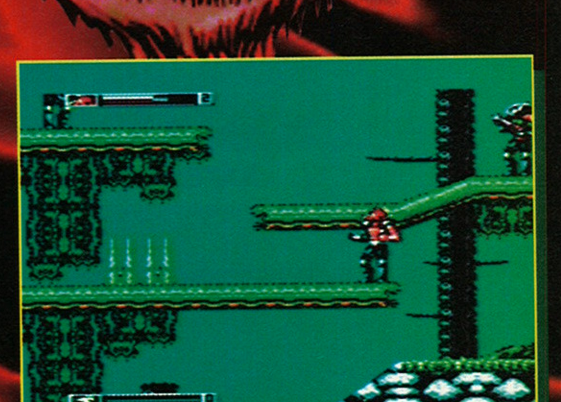




Nada detendrá a Saúl hasta vengar la muerte de su familia.

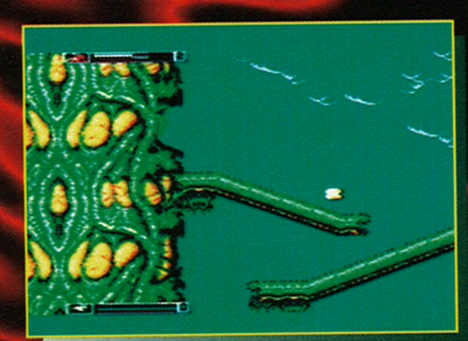


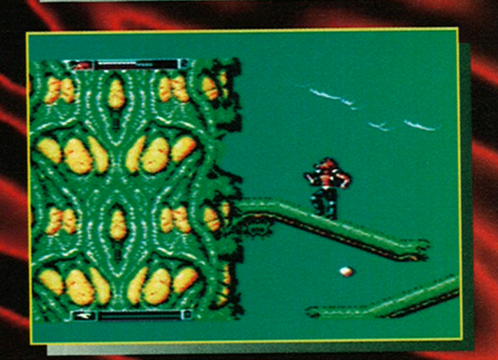
ción en lobo le convierte en un ser terrible, ya que entonces posee facultades psíquicas. De este modo, puede lanzar ondas de energía en omnidireccionales. Además, si durante el juego pulsas el segundo botón del pad de control, nuestro héroe arrojará mortíferas bombas.

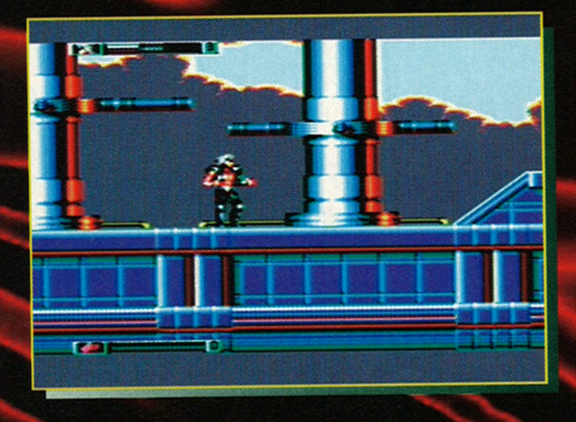


Toma tu dosis de energía

Para conseguir la transformación es necesario recoger todos los ítems que os salgan al paso, para acumular la máxima energía. De lo contrario, el atleta volverá a recuperar su condición humana.
La acción de WOLFCHILD tiene lugar en cinco mundos diferentes. La primera fase se sitúa en un gran avión de transporte militar. Saúl deberá tener especial cuidado con los reactores situados en



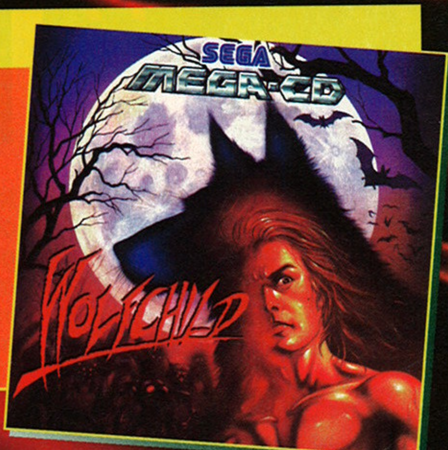


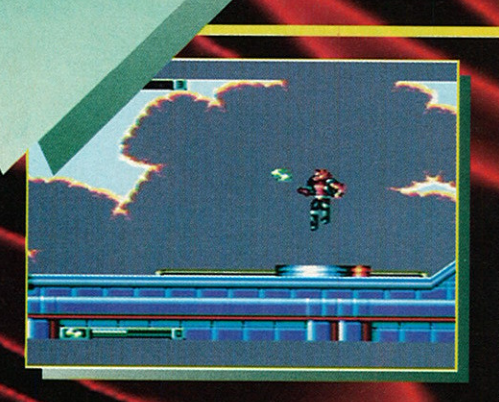


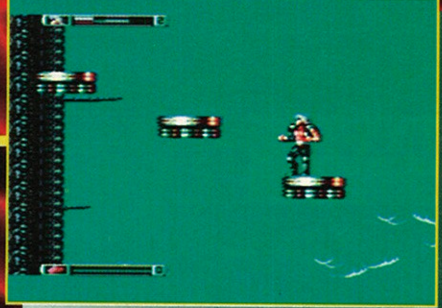


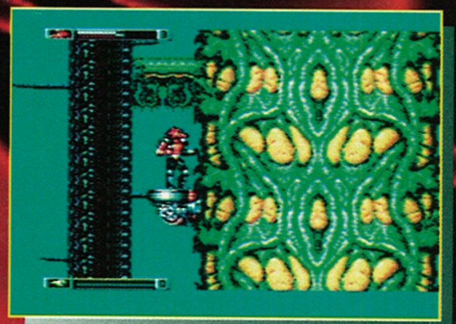
VARIAS VERSIONES

Un dato curioso que llama bastante la atención es que ninguna de las tres versiones del juego que han aparecido (***Mega CD***, ***Master System*** y ***Game Gear***) comparte la misma carátula de presentación. Esta variedad no es muy habitual pero, por lo menos, se agradece la originalidad.









la parte superior de la aeronave. Para atravesarlos, hay saltar en el instante en que se apagan las toberas. La aventura sigue en la selva donde, tras recorrer una estructura laberíntica, hallaréis un molesto jefe de fin de fase. El templo antiguo, plagado de trampas y animales, es el próximo escenario. La cuarta fase se desarrolla en un laboratorio repleto de mutantes, y en la última, rendiremos visita a la base de operaciones de Chimera, donde Saúl y Draxx se enfrentarán en un combate a muerte.

M. DE LUIS



CORE DESIGN
(CORE DESING)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

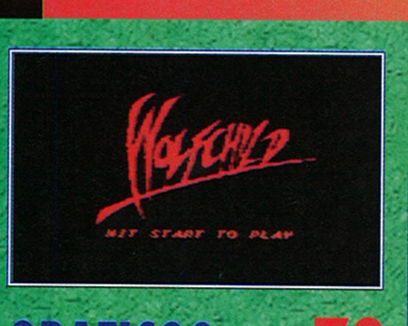
GRAFICOS	78
MUSICA	76
SONIDO FX	77
JUGABILIDAD	79

- Se puede jugar con dos personajes diferentes.
- Es posible avanzar sin dificultad.
- Los gráficos son de lo mejorcito para Master System.
- El escenario, en algunas fases, es un laberinto.
- La personalidad humana se pierde fácilmente.
- Los jefes de fin de fase son algo complicados de matar.

TOTAL 77

A estas alturas un juego como **WOLFCHILD** no llama precisamente la atención. Es una idea sencilla adornada en su versión para *Mega CD*.

WOLFCHILD (Game Gear)

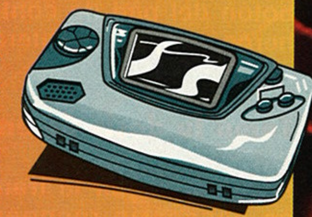


GRAFICOS	79
MUSICA	75
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	79

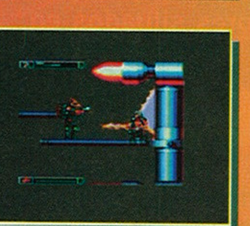
TOTAL 77

Un arcade en toda regla para la pequeña *Game Gear* con gráficos correctos y una jugabilidad adecuada.

WOLFCHILD ha nacido con una idea muy clara: convertirse en uno de los grandes lanzamientos de esta temporada.



Buena prueba de ello es su aparición simultánea para tres de las consolas de **Sega:** ***Game Gear, Master System*** y ***Mega CD.*** La versión de la portátil no tiene nada que envidiar a su hermana inmediatamente mayor, ***Master System.*** Los gráficos y el sonido son práticamente idénticos; esto, dada la memoria de la consola, debe considerarse todo un acierto de los programadores. Lamentablemente, ninguna memoria, y menos la de *Game Gear*, es infinita y, por ello, la extensión del mapa es inferior al del resto de versiones.



Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.

GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND
Nintendo

GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



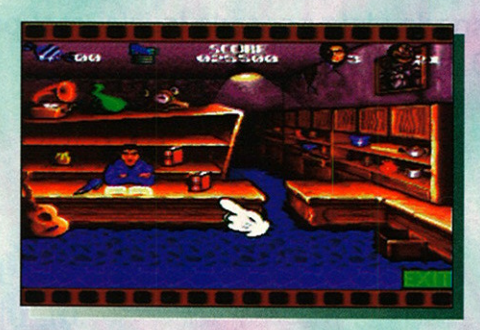
Super Nintendo: aventura

COOL WORLD

Una rubia de lo más animada









El cine y el mundo de los videojuegos siempre han convivido en una perfecta armonía. El último fruto de esta magnífica simbiosis ha sido COOL WORLD, un cartucho para Super Nintendo que rememora las peripecias de una explosiva mujer de dibujos animados en su lucha por adquirir identidad humana.

La película Cool World de Ralph Baskshi, director entre otras de la innovadora incursión cinematográfica El señor de los anillos –basada en la magnífica trilogía de J. R. R. Tolkien– constituye un marco idóneo para desarrollar una apasionante aventura dentro del universo de las consolas. Los ingredientes de este videojuego aderezan la acción trepidante de un lugar donde dibujos animados y personajes reales entablan curiosas relaciones.

La película narra las peripecias de Jack Deebs, un dibujante de cómic, que se introduce, víctima de su rutinaria y monótona existencia cotidiana, en el interior de una de sus propias historias de ficción. Allí conoce a la atractiva *dibu* Holli, cuyos trazos animados reproducen con total fidelidad cada una de las curvas de la bella actriz norteamericana Kim Bassinger. La máxima aspiración de tan explosiva caricatura es convertirse en un ser humano. Para conseguirlo necesita unirse a









AYUDAS ANIMADAS

Coche

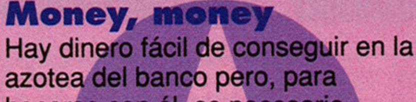
Para utilizar el coche que te permitirá trasladarte hasta la ciudad de los dulces es absolutamente imprescindible hacerse en primer lugar con las llaves del vehículo y dejar fuera de combate al lobo que está situado en la parte derecha de la ciudad.





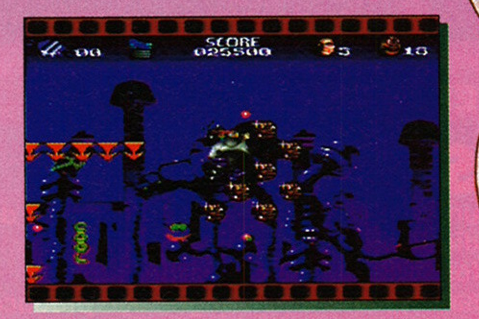
Brazo extensible

Esta herramienta te será de gran utilidad ya que, gracias a ella, podrás eliminar a muchos adversarios y, además, permite subir a plataformas inaccesibles de otro modo.



Money, money

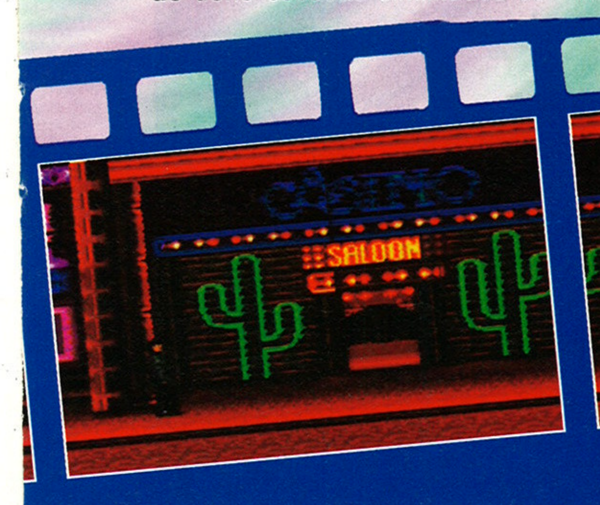
Hay dinero fácil de conseguir en la azotea del banco pero, para hacerse con él, es necesario noquear al gorila y presionar el objeto azul que aparece en su lugar. De esta manera, surgen unas plataformas que anteriormente resultaban invisibles a nuestros ojos.

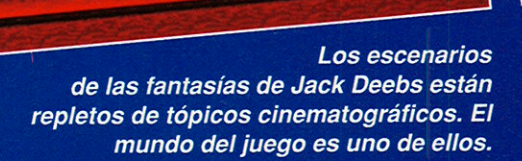


una persona del mundo de los vivos. Ardua tarea considerando que, al margen del dibujante, únicamente el detective Harris ha conseguido penetrar en este desconocido universo dibujado. El motivo de su incursión es el firme propósito de alejar a Jack de la maravillosa Holli.

Los eruditos en juegos comprobaréis rápidamente que esta nueva versión para la consola de 16 bits de **Nintendo** tiene escasas similitudes con la entrega de **COOL WORLD** realizada para ordenadores.

En su aventura consolera el dibujante Jack deberá recorrer las peligrosas calles del mundo *dibu*. En estos extraños y divertidos parajes, caricaturas de personajes y edificios se mezclan con la digitalización del protagonista, capaz de transportar, comprar o vender objetos con el exclusivo fin de obtener información.





Los escenarios de las fantasías de Jack Deebs están repletos de tópicos cinematográficos. El mundo del juego es uno de ellos.

LOCALES

LA TIENDA

En este lugar te será posible efectuar interesantes operaciones de vital importancia para el éxito de la misión como: cambiar un objeto por otro, comprar objetos y vender los caramelos conseguidos en la ciudad de los dulces.

EL BANCO

Si eres capaz de conseguir que alguien te atienda, puedes abrir una cuenta bancaria con un mínimo de diez monedas, e ingresar y extraer fondos de la misma. Es importante saber que el dinero ingresado produce intereses. Resulta muy útil ya que, mientras este caudal monetario permanezca en el banco, no podréis perderlo víctimas de un atraco.

LA BIBLIOTECA

Sólo se permite la entrada con un libro que, una vez entregado, permite obtener información. Aquí se encuentra un ramo de flores con el que ganarse la amistad del portero de la discoteca y obtener así el acceso a la misma.

Los personajes

Evita tropezar con el ladronzuelo, ya que te quita una vida o una moneda (aunque por el dinero proporciona información). El ladrón de altos vuelos sólo nos prestará atención si llevamos gran cantidad de dinero. La policía tratará de detenernos y nos quitará todo el dinero y los caramelos.

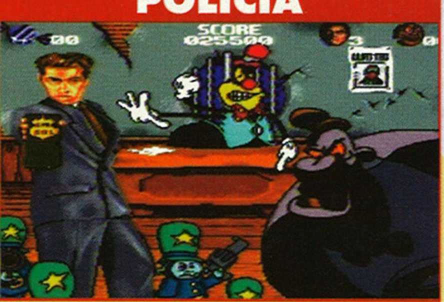
LADRONZUELO



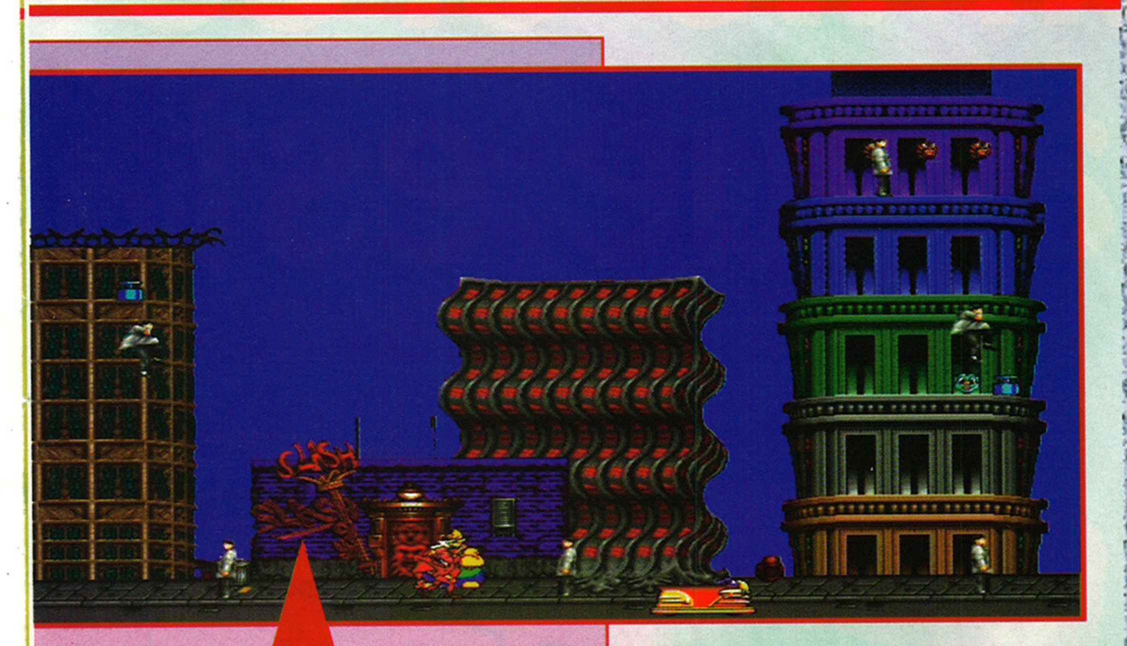
LADRON DE ALTOS VUELOS



POLICIA







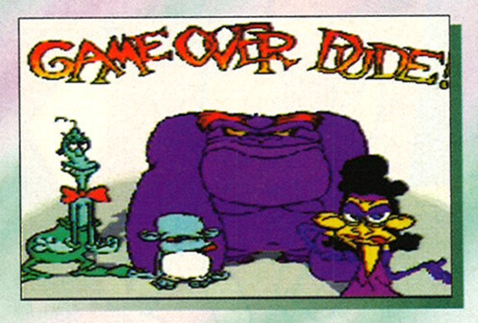
LA DISCOTECA

Para entrar hay que regalar flores al portero. Una vez dentro, hay que pagar una entrada de cinco monedas. Cada botella de soda cuesta dos monedas y debes impedir que se caigan al suelo. Las luces se apagan con slas palancas situadas a ambos lados del local.



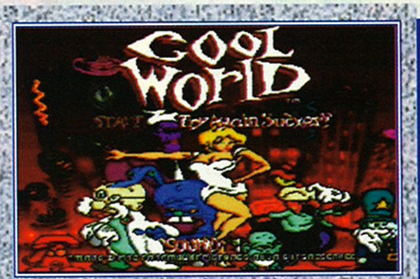
El mundo animado de los doodles es donde habita Holli. Como la propia dibu dice: "no soy mala, es que me han dibujado así".





Todos los elementos aparecidos en la pantalla contienen un mensaje o una pista que, utilizados correctamente, permiten superar el ingenioso reto de los programadores.
Jack puede, además, visitar otros enclaves en su lucha por la búsqueda de la verdad, e incluso tiene la posibilidad de volver al mundo real siguiendo a los pequeños *doodles*, habitantes del universo animado. Todos los lugares visitados poseen escenarios de gran calidad gracias al doble y triple scroll utilizado en diversas fases. Sobre todo no os durmáis en los laureles; el atractivo fondo del juego no debe despistaros o no lograréis alcanzar la resolución de la historia. En este cartucho la perspicacia y la capacidad deductiva son imprescindibles para lograr el éxito.

JAVIER ITURRIOZ
ANTONIO GREPPI



OCEAN
(OCEAN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	79
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	79

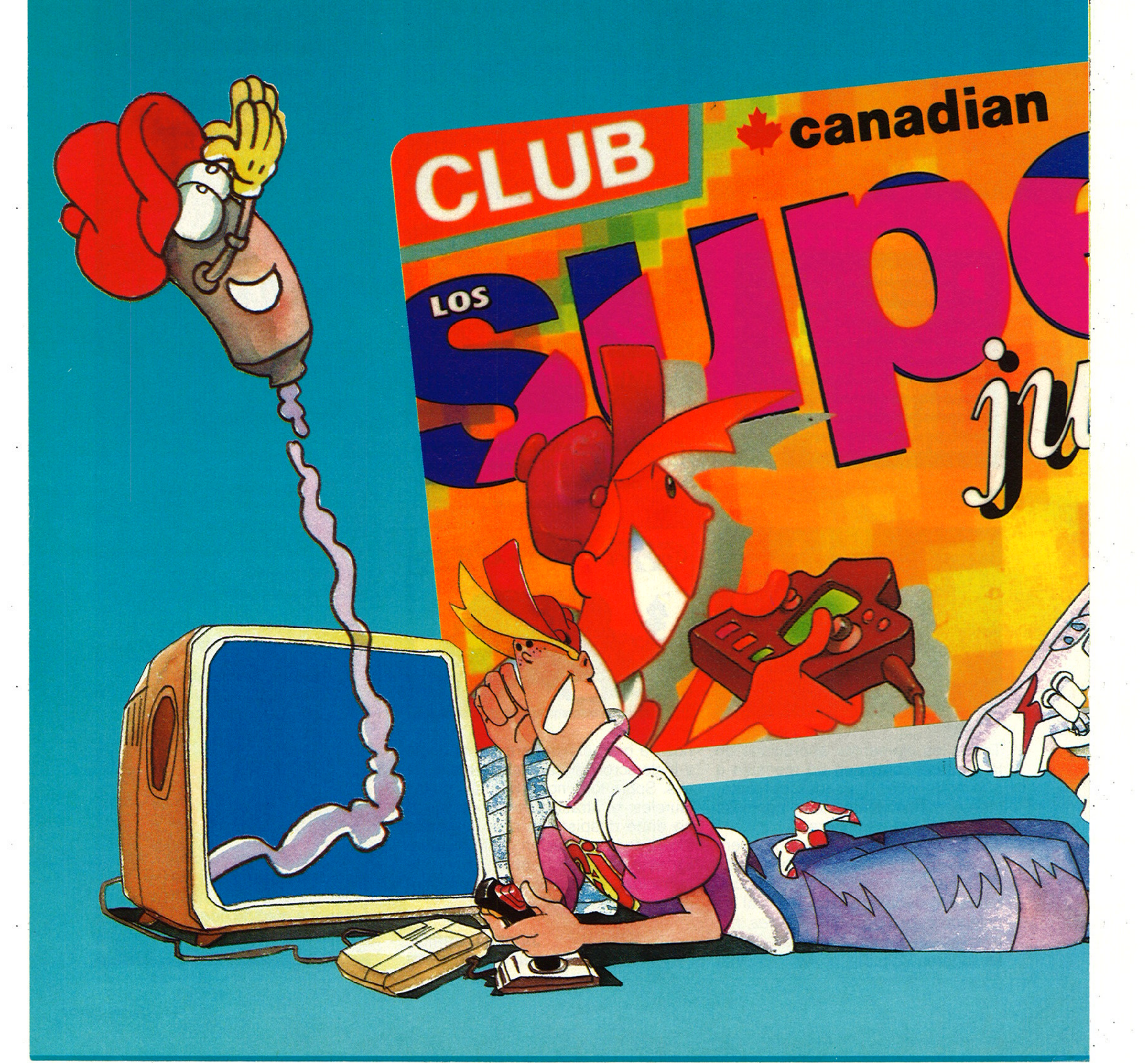
- La simpatía y perfección con que están tratados los gráficos.
- La variedad de opciones que presenta el cartucho a lo largo del desarrollo del juego.
- El argumento es realmente original.
- La dificultad inicial puede desaminar a más de uno.
- El sonido utilizado para los efectos especiales no es todo lo bueno que cabría esperar.

TOTAL 81

Al principio puede resultar algo complicado pero, poco a poco, consigue enganchar al jugador a medida que se van cumpliendo objetivos.

Sí aún no eres s

... a qué estás



socio del club...
s esperando?



Con la tarjeta del Club SUPER JUEGOS todo son ventajas:

- Concursar en el programa SUPER JUEGO de Antena 3 Televisión
- Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club
- Descuento seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian
- Súper ofertas de CANADIAN y POP SOFT

Y muchas más sorpresas de las que te iremos informando

Si quieres hacerte con la tarjeta deberás rellenar el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.

¿A QUE ESTAS ESPERANDO?







CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350
SOCIOS 2.950

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 2.500



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH (PARA PC)
P.V.P. 7.600
SOCIOS 6.100

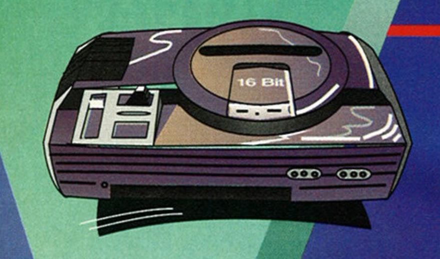
exclusivo socios





TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
F-16 COMBAT PILOT
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian
LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA OCTUBRE
SOCIOS 10% dto.
Subbuteo
SUBBUTEO
JUEGOS PC ERBE
DUNE
KNIGHTS OF THE SKY
SPACE QUEST IV
SOCIOS 10% dto.
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian

En pantalla



Mega Drive: arcade-plataformas

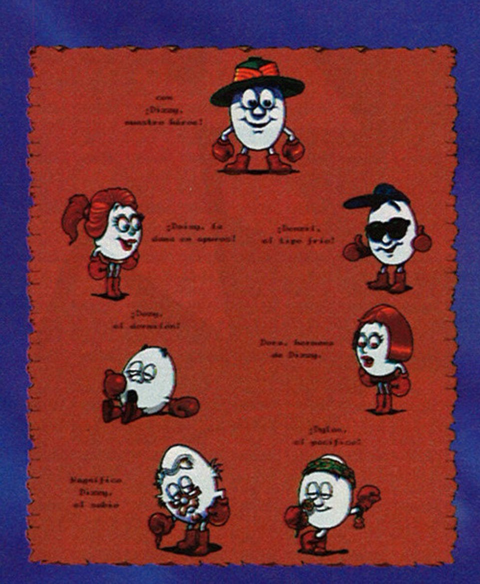
FANTASTIC DIZZY

Una aventura de toma pan y moja

Desde los tiempos de Colón, nunca un huevo había dado tanto juego. Pero, mira por donde, procedente del mundo de los ordenadores, ha aterrizado en la Mega Drive un personaje ovalado de lo más aventurero. Ha decidido emular a los grandes héroes del cine y se dispone a vivir una historia de acción trepidante. no apta para personas que padezcan problemas cardíacos.

Cuando los ordenadores domésticos (Spectrum, Amstrad o Commodore) dominaban el mercado de los juegos, y las consolas no pasaban de ser una mera curiosidad importada de tierras niponas, una compañía joven y dinámica irrumpió en el Viejo Continente, más concretamente, en el Reino Unido.

Bajo las premisas de alta calidad y bajos precios, impulsaron el mercado de las series *budget* o programas baratos, logrando una popularidad en Inglaterra que se tradujo en millones de beneficios y en los primeros puestos de las listas. CUATTO SPORTS, BMX SIMULATOR... los juegos de Codemasters se convirtie-



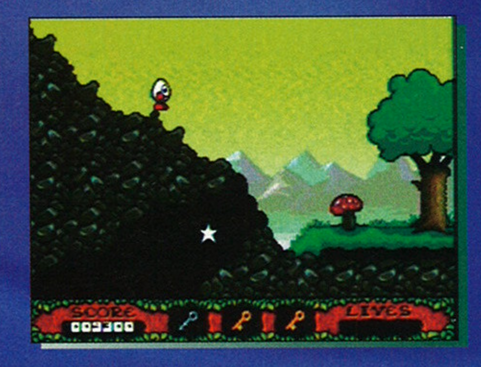
Dizzy, el héroe en forma de huevo de Codemasters, ha entrado a formar parte de los juegos para Mega Drive con todos los honores.

A vueltas con el idioma

Como viene siendo habitual en los últimos lanzamientos de compañías europeas, **Codemasters** ha incluído en este FANTASTIC DIZZY una opción para elegir varios idiomas: inglés, alemán, francés y español. Todo un ejemplo.







ron, con el paso de los años, en auténticos números uno, destacando sobre todos ellos un programa: las aventuras de un simpático y aventurero huevo, de nombre Dizzy.

A lo largo de todo este tiempo, y a través de más de once juegos, Dizzy ha visitado tanto los ordenadores de ocho bits como los potentes Atari o Amiga, e incluso el de las consolas. Codemasters ya ha producido en EE. UU. varias partes para la Nintendo de ocho bits, cosechando un gran éxito.

Ahora la *Mega Drive* ha sido la consola elegida para dar vida a Dizzy y sus amigos, víctimas de los encantamientos de un malvado brujo, Zaks. Para poner a sus compañeros a salvo y liberar la oprimida tierra de Zakeria, Dizzy está





DIZZY Y EL PUZZLE

Entre los objetos que Dizzy encontrará a lo largo de su aventura, el más útil y deseado es el mapa. Cada vez que nuestro ovalado amigo recoja uno, entrará en un subjuego donde el objetivo es resolver un rompecabezas antes de que la arena del reloj se agote completamente. En caso de lograrlo, ganará una ansiada vida extra de manos del mago Greppo.









CODEMASTERS
(CODEMASTERS)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 1 (150 pantallas)
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	86
MUSICA	77
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	90

- Jugable, divertido y muy, muy largo.
- El mejor degradado de colores para Mega Drive.
- Posibilidad de elegir el idioma.
- Tiene el sabor de los mejores gráficos.
- Muy difícil.
- No hay passwords ni continuaciones.

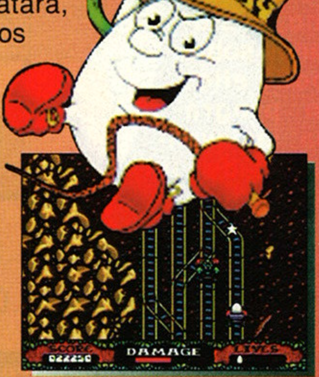
TOTAL 90

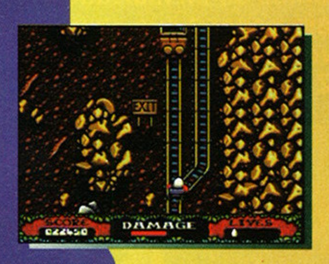
Si las aventuras de este pequeño huevo ya eran buenas en los ordenadores domésticos, en la Mega Drive casi alcanzan la perfección. Tan sólo la excesiva dificultad de algunas fases privan a FANTASIC DIZZY de optar a las máximas puntuaciones.

DIZZY JONES Y EL TEMPLO MALDITO

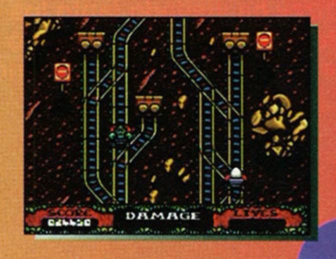
Como si del mismísimo Indiana Jones se tratara, Dizzy está obligado a atravesar metros y metros de túneles subterráneos, a bordo de una vetusta vagoneta minera, para recoger todas las estrellas repartidas a lo largo de las vías. El camino no es nada fácil, ya que la mina es propensa a los derrumbamientos y a las visitas de los temidos demonios del subsuelo.



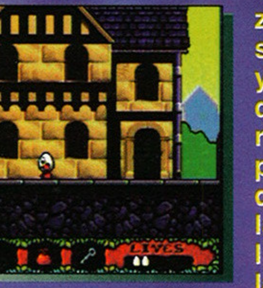








obligado a emprender la aventura. Lo primero es rescatar a sus amigos. Para ello, Dizzy deberá recoger los objetos dispuestos a lo largo del camino y usarlos en el sitio correcto. Al principio parece sencillo pero luego se complica, ya que desde el lugar donde debe usarse un objeto hasta el sitio donde está escondido hay más de 20 pantallas. Los gráficos del juego son perfectos. Codemasters ha creado unos cielos preciosos, con un degradado digno del mejor juego de Amiga. La mayor fuerza de este juego reside en la diversión y en la jugabilidad, que permiten augurarle un puesto de privilegio en la lista de ventas, por delante de soporíferas licencias de películas o repetitivos cartuchos de lucha. Si buscas algo diferente y de calidad, no lo dudes: FANTASTIC DIZZY es laopción.



NEMESIS



Joyplus

¡Los mejores accesorios para tu consola!

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y NINTENDO® SUPERNES

Handyboy

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/SV 902.

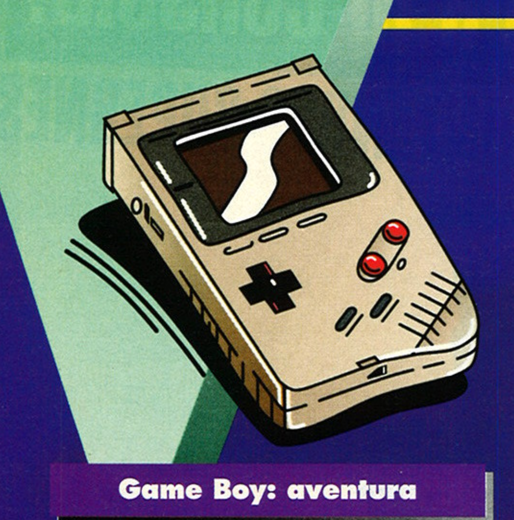
Handytray GB

Bandeja para 8 cartuchos de Game Boy®.

Handytray SN

Bandeja para 8 cartuchos Nintendo® Supernes.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



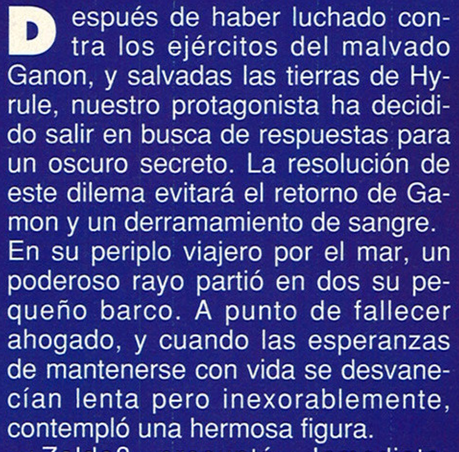
Game Boy: aventura

THE LEGEND OF ZELDA LINKS AWAKENING

El nuevo despertar

Tras el exitoso recorrido de THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO PAST por Super Nintendo, llega ahora una nueva versión para Game Boy, que retoma, en cierta medida, el argumento de su hermana mayor. Magníficos decorados y extensos mapas son sus cartas de presentación.

Después de haber luchado contra los ejércitos del malvado Ganon, y salvadas las tierras de Hyrule, nuestro protagonista ha decidido salir en busca de respuestas para un oscuro secreto. La resolución de este dilema evitará el retorno de Gamon y un derramamiento de sangre.

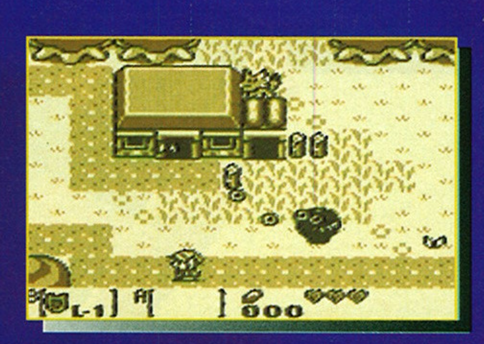


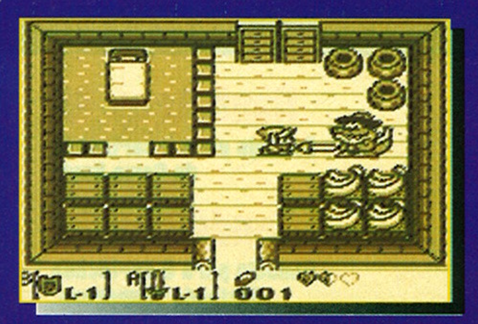
En su periplo viajero por el mar, un poderoso rayo partió en dos su pequeño barco. A punto de fallecer ahogado, y cuando las esperanzas de mantenerse con vida se desvanecían lenta pero inexorablemente, contempló una hermosa figura.

–¿Zelda? –preguntó–. Inmediatamente quiso averiguar cómo había llegado a aquel lugar y qué hacía allí.

–Ibas a la deriva sobre uno de los fragmentos que habían quedado de tu embarcación. Estás en la isla de Koholint y sólo pudimos recoger este escudo entre los restos... todo lo demás, a buen seguro, lo habrá transportado el agua hasta la playa –le explicó la bella–.

La aventura había comenzado. Perdido en un mundo extraño, su cabeza divagaba intentando encontrar las contestaciones que tanto anhelaba. No sabía qué dirección tomar. Recogió su único armamento y un búho le aconsejó: "Despierta al Pez Viento y todo será contestado". El enigma surgía presagiando una odisea digna de héroes. En aquel lejano y extraño

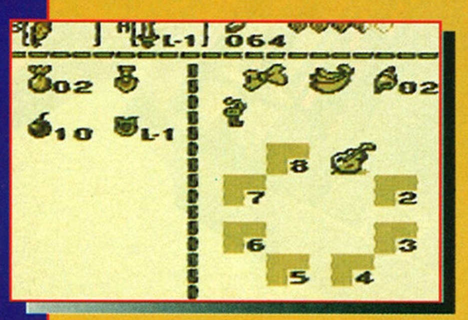


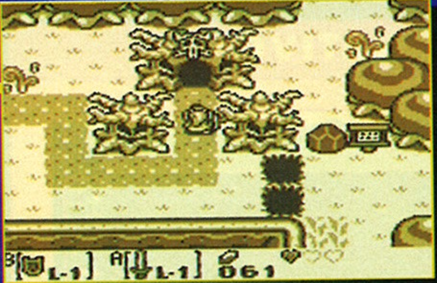


ITEMS

Aventurero desde sus inicios, este cartucho es un seguidor de la tradición objetora. Esta característica, muy extendida en el mundo de ***Game Boy***, consiste en el encuentro, casual y no predispositivo, de una serie de ítems recogibles y utilizables de modo instantáneo. Como ejemplo basta con ciitar los valiosos Rupees.

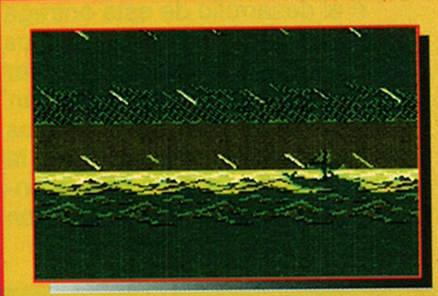






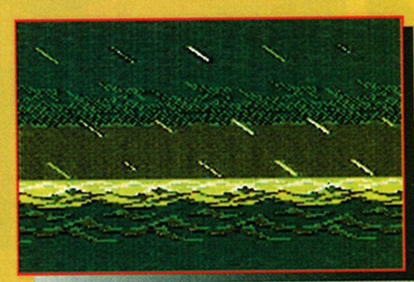


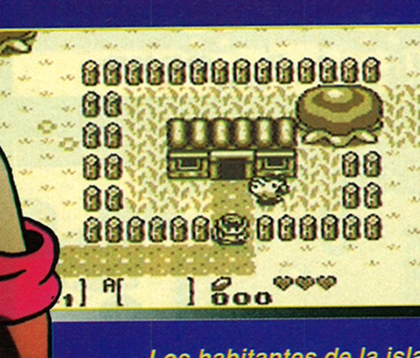
UNA HISTORIA SINGULAR



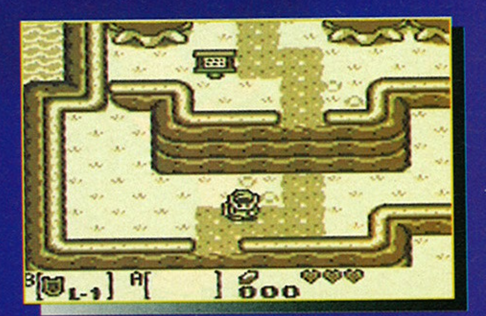


Esta entrega para la portátil de la factoría **Nintendo** retoma de alguna manera el guión marcado en la versión ***Super Nintendo***.
Sin embargo, nuestro amigo ha recalado en una isla extraña, cuyo nombre es Koholint.
Una tormenta traicionera ha destruido su modesta nave. Los restos se han esparcido a lo largo de la costa y el joven héroe vaga en busca de un destino totalmente incierto.
La advertencia de un búho le pondrá sobre la pista del secreto de las tierras de Hyrule. La aventura se inicia, pero los presagios anuncian tristes acontecimientos.



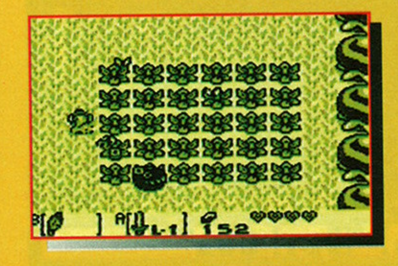


Este cartucho no es un juego de rol, sino una aventura que utiliza magistralmente los gráficos para progresar en la acción.

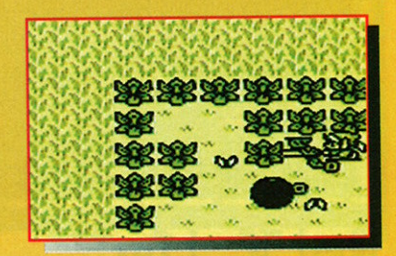


Los habitantes de la isla os darán pistas básicas sobre la ubicación de importantes objetos.

EL CORTADOR DE CESPED

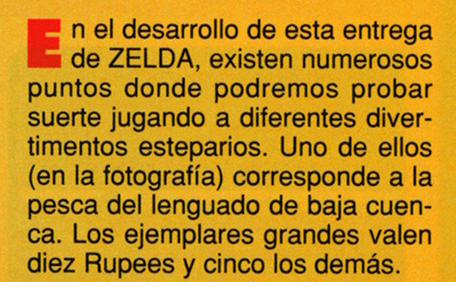


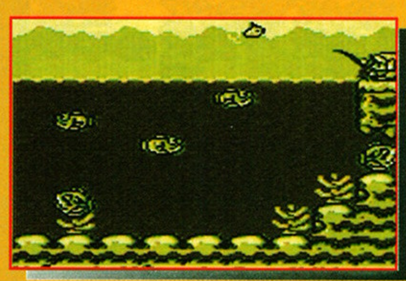
Como en las anteriores aventuras de la saga ZELDA, nuestro anónimo amigo podrá, espada toledana en mano, cortar a su antojo las hierbas bajas o rastrojos de secano. Entre ellos podréis encontrar ayudas considerables en forma de Rupees o de corazones.



JUEGOS ALTERNATIVOS

En el desarrollo de esta entrega de ZELDA, existen numerosos puntos donde podremos probar suerte jugando a diferentes divertimentos esteparios. Uno de ellos (en la fotografía) corresponde a la pesca del lenguado de baja cuenca. Los ejemplares grandes valen diez Rupees y cinco los demás.





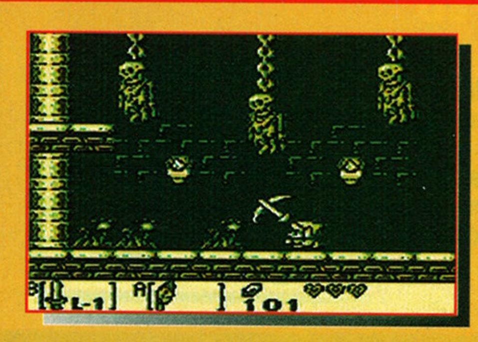




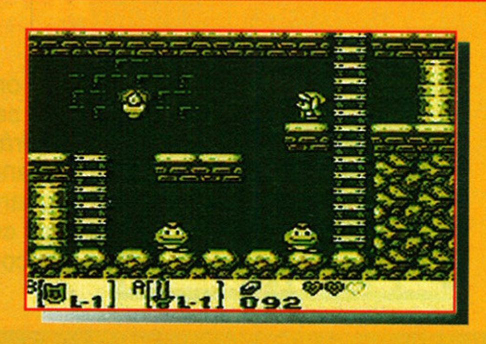
huevo, que coronaba la montaña más alta de la isla, se escondía el secreto de las tierras de Hyrule.
La famosa saga creada por **Nintendo** para su consola de ocho bits batió todo tipo de records, con millones de unidades vendidas en todo el mundo. En 1992, una nueva entrega con el título de THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST se convertía en un juego alucinante, que desbordaba fantasía, gráficos, sonidos, melodías, y destacaba por

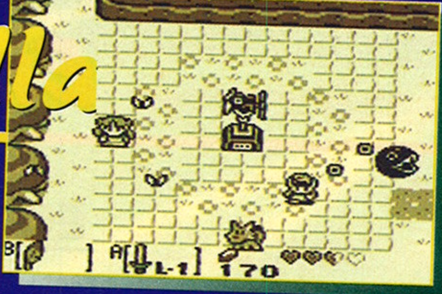


DOSIS DE PLATAFORMAS



Para los enamorados de la plataforma ingrávida, THE LEGEND OF ZELDA para ***Game Boy*** posee algunos detalles de acción que contrastan con la generalidad del cartucho. Es un descanso para las fatigas jugables, aunque es mejor no dormirse demasiado.

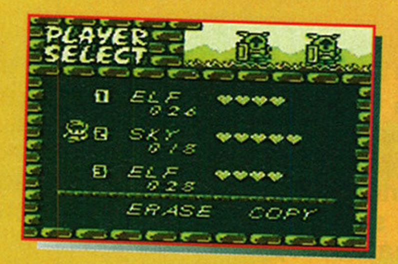




SALVANDO



Hasta un total de tres serán las partidas que podréis salvar y mantener en el cartucho; cada una con un identificativo diferente y unas puntuaciones registradas. Por cierto, a diferencia de otras versiones, el juego será salvado desde la última puerta que hayáis podido traspasar.

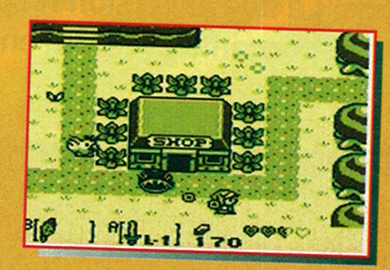


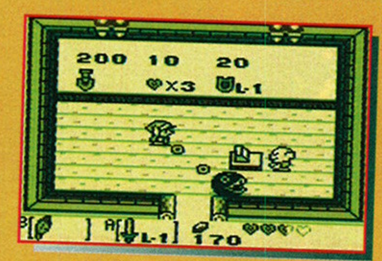
una jugabilidad sobresaliente. Ahora, por fin, ha llegado la versión para la portátil de **Nintendo**, la ***Game Boy***, con el nombre de LEGEND OF ZELDA: LINKS AWAKENING.
Este cartucho está compuesto por ocho fases y es necesario una gran dosis de paciencia para alcanzar su resolución final. En definitiva, este juego es un prodigio técnico, muy recomendable. Un éxito que no debe ni puede faltar en vuestra videoteca.

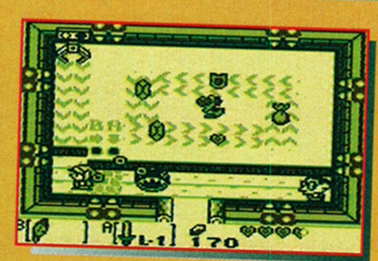
J. L. SKYWALKER

TIENDAS

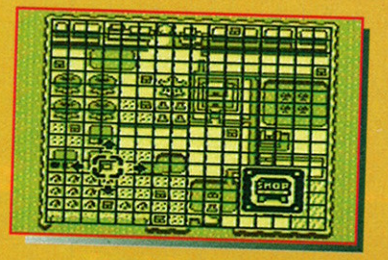
Estos establecimientos privados, claros exponentes de toda filosofía consumista, os servirán de reposo obligado en vuestras tareas de redención isleña. Bombas, pócimas, arcos, flechas, escudos, corazones y algo más son el catálogo de objetos a comprar y a utilizar de forma adecuada.



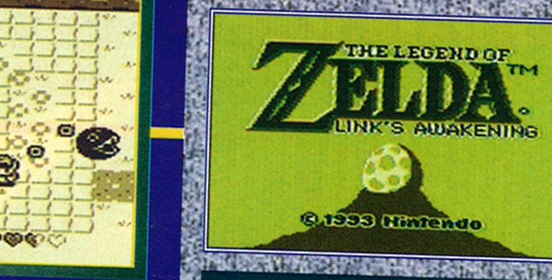




EL MAPA KOHOLINT



El mapa será un fiel compañero a lo largo de la aventura. De esta manera, podréis ubicaros en todo momento para saber qué dirección coger. Hay cuatro grandes informaciones: mazmorras, tiendas, símbolos y mensajes.



NINTENDO
(NINTENDO)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 6 a 12
FASES: 8
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	93
MUSICA	92
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	94

- Hereda el esplendor visual de la versión para Super Nintendo.
- Las miles de horas de diversión que proporciona.
- La opción de grabar hasta tres partidas diferentes.
- Las músicas son realmente pegadizas.
- El idioma, con letras mayúsculas.

TOTAL 92

Producto clásico de **Nintendo** que sobresale en todos los aspectos. Este cartucho merece ser adquirido y disfrutado sin contemplaciones.

ECCO THE DOLPHIN

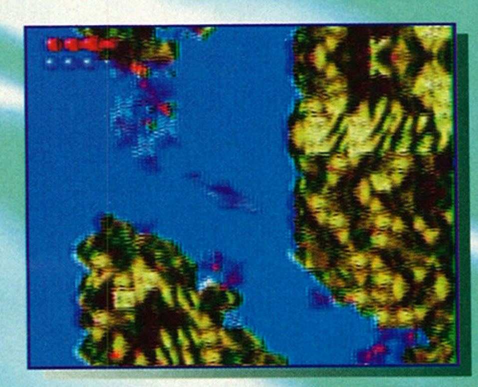
Como pez en el agua

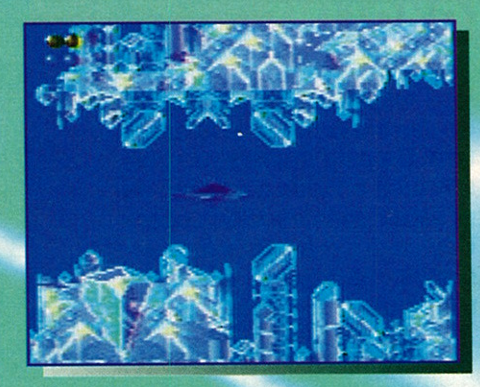
Game Gear: arcade

Después de ser uno de los cartuchos más promocionados en Mega Drive, las aventuras de Ecco llegan a la portátil de Sega. La nueva versión respeta a su antecesora, asegurando una refrescante aventura en el misterioso mundo submarino.

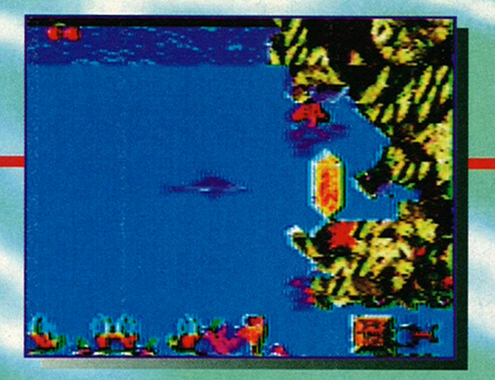


El protagonista de la historia es Ecco, un joven delfín perdido en un remoto lugar del océano. La causa de esta situación ha sido un inoportuno huracán, que le ha separado de sus amigos, obligándolo a iniciar una desesperada búsqueda para reunirse con ellos. No tiene muy claro el camino que debe seguir, por lo que tendrá que recorrer e investigar todo tipo de galerías, grutas y arrecifes situados en las profundidades.
En muchas ocasiones una piedra coloreada impide el paso hasta que no se encuentra otra similar, situada en un lugar más o menos cercano. De vez en cuando, estos cristales y otros seres marinos sirven para obtener información, que hace más fácil a nuestro delfín la tarea de reunirse con sus compañeros. Para comunicarse con ellos, Ecco emite unas ondas sonoras que también son útiles para abrir las ostras. Estas, situadas







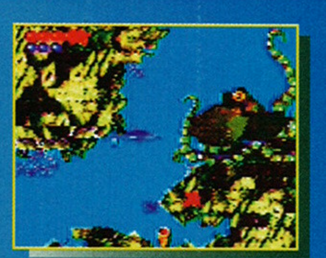




FLORA Y FAUNA MARINA



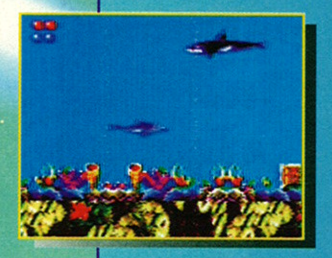






TIBURON

PULPO



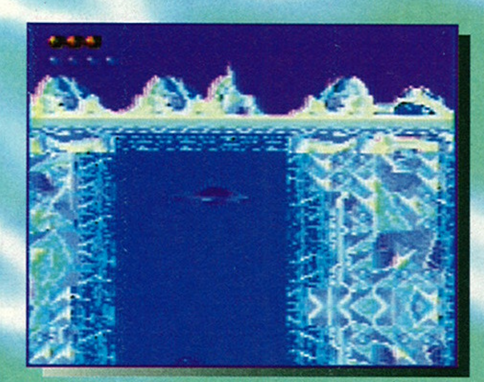


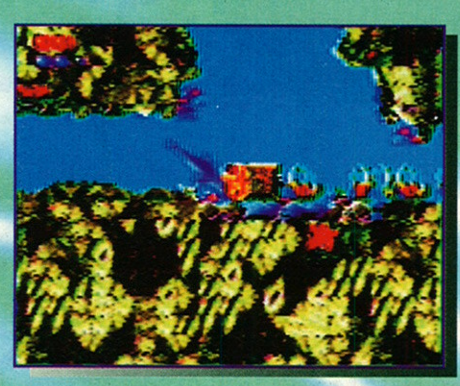


ORCA

MEDUSA

CANGREJO





en las profundidades marinas, permiten recuperar la energía perdida. Como todos los mamíferos, nuestro protagonista debe reponer el oxígeno, ya sea saliendo a la superficie, o en las bolsas de aire escondidas en las grutas submarinas. Como ayuda adicional contamos con un mapa, muy útil para evitar travesías innecesarias que no llevan a ninguna parte. Los movimientos del delfín, nota más destacada de la versión para ***Mega Drive***, han sido reproducidos con total fidelidad. Lo mismo ocurre con el argumento original, por lo que podemos afirmar que estamos ante una de las mejores conversiones de los 16 a los ocho bits. A pesar de que el juego resulta algo monótono por la similitud de las fases, no hay que quitarle el mérito de acercarnos al, hasta ahora poco desarrollado en ***Game Gear***, mundo submarino.

JAVIER ITURRIOZ



SEGA
(SEGA)
MEGAS: 2
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 7
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

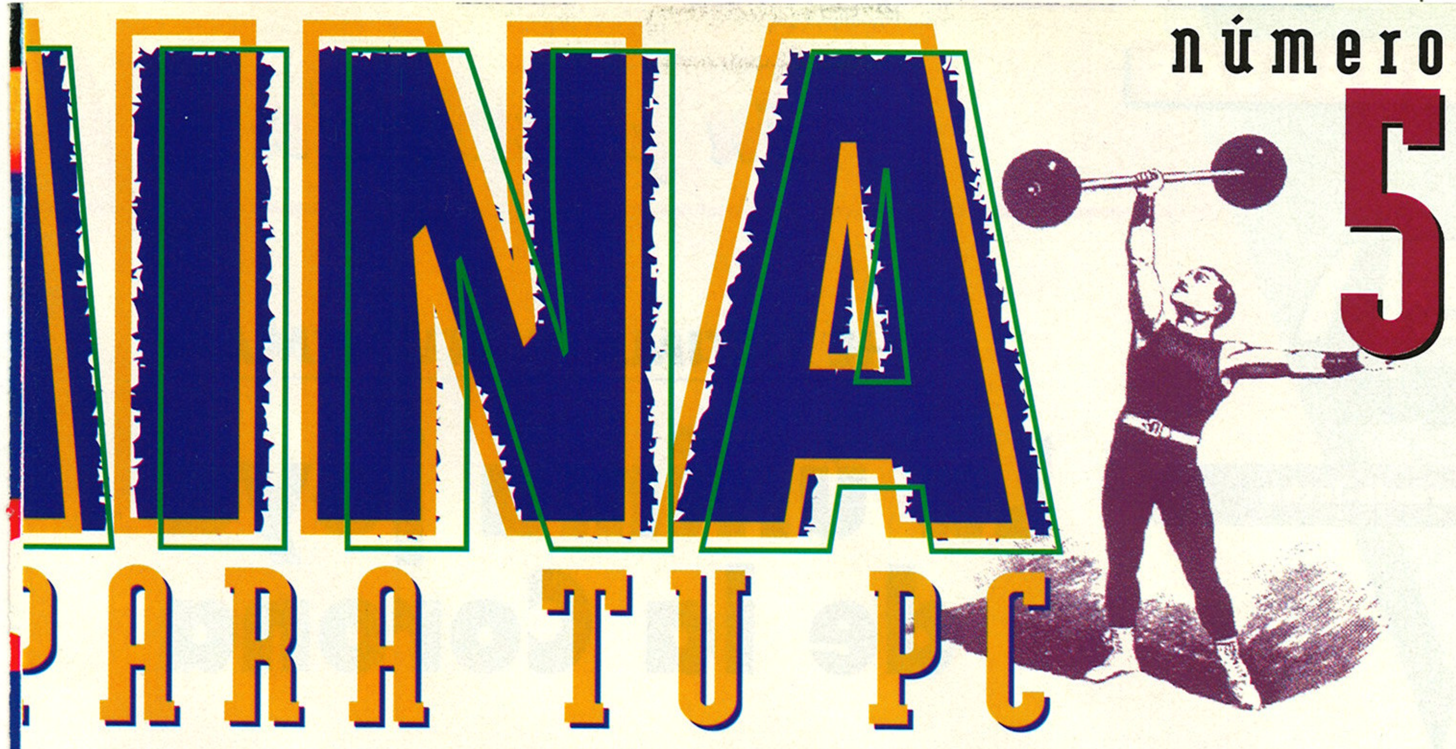
GRAFICOS	82
MUSICA	80
SONIDO FX	66
JUGABILIDAD	83

- El colorido de los gráficos deslumbra.
- La agilidad del delfín roza la perfección.
- Que contemple la opción de passwords.
- Incita a seguir jugando.
- Los enemigos no se muestran tan activos como en la versión Mega Drive.
- A veces se hace demasiado repetitivo.

TOTAL 80

Un cartucho que aglutina en dos megas todas las virtudes de la versión Mega Drive. Como su antecesor, es difícil de mejorar técnicamente.


BITAM
Llevate a casa la energía más inteligente. Ahora, como cada mes, dale Super PC. Tu revista. La revista de tu PC
El aporte bitamínico más completo para tus chips con aplicaciones de programas, novedades en software, reportajes y los mejores consejos para tus juegos.
Dale Super PC. La Bitamina.
REALIDAD VIRTUAL
UNIDADES DE BACK UP
SISTEMAS OPERATIVOS
ESTE MES
DISKETTE 1: POLE 500. JUEGO DE MOTOCICLISMO DE COMPETICION PARA VIVIR TODA LA EMOCION DE LAS CARRERAS, CON LA POSIBILIDAD DE ELEGIR EL CIRCUITO Y DISEÑAR LAS CARACTERISTICAS DE TU MOTO.
DISKETTE 2: PC BASE. PUEDES ALMACENAR, SELECCIONAR Y RECUPERAR TODOS TUS DATOS SIN NECESIDAD DE REALIZAR CONSULTAS.
El 29 de Septiembre en tu Kiosco.
CREMA





2 diskettes con programas completos en cada número



super PC

Nº 5 - OCTUBRE - 1993. 750. PTAS

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

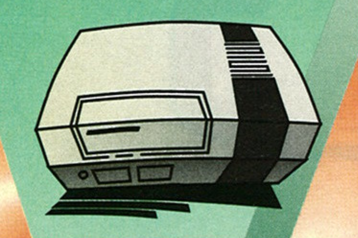
UNIDADES DE BACKUP
EL GRAN ALMACEN

NUEVA VERSION DEL LOTUS 1·2·3

JUEGOS: DUNE II

PC BASE
POLE 500
2 DISQUETES DE REGALO

REALIDAD VIRTUAL
ESPEJISMO DE LOS SENTIDOS



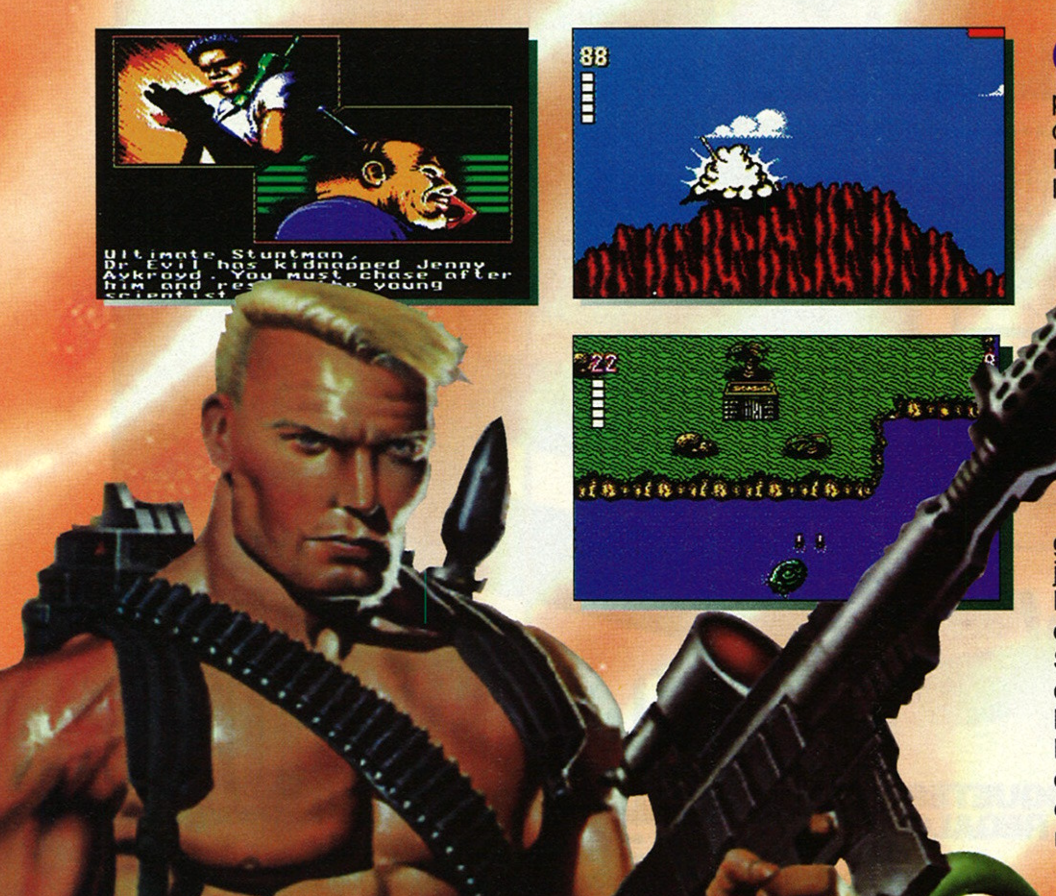
NES: arcade-lucha

THE ULTIMATE STUNTMAN

La última joya de la Corona

Los programadores de la compañía inglesa Codemasters se han sacado de la manga un cartucho con un superhéroe al más puro estilo británico. No toma el té, pero es un perfecto caballero. Su enemigo, el doctor Evil, quiere dominar el mundo, por lo que secuestra al mejor especialista en armamento para que le construya el arma definitiva. Pero aquí surge la figura de Ultimate Stuntman que, con toda su flema, tendrá que entrar en la fortaleza de Evil y derrotarlo.





Codemasters, la mejor compañía especializada en software *budget* para ordenadores (programas producidos en serie muy populares en el Reino Unido debido a su gran jugabilidad y bajo precio) ha desembarcado con fuerza en el mundo de las consolas. Con este, ya son dos los juegos publicados por la compañía británica para ***Mega Drive.*** Primero fue MICRO-MACHINES y ahora llega **ULTIMATE STUNTMAN.**

Los hermanos Darling, los dueños y creativos de esta empresa, apuestan por los valores seguros: las carreras de coches y los juegos de pelea. Toda una garantía a la hora de enfrentarse a la creación de nuevos cartuchos.

Su experiencia en ordenadores de ocho bits (donde la programación de las obras de su última época rozaba los límites de la perfección) ha hecho que a la hora de programar juegos en consola, dotados de más memoria, mejores procesadores y mayor velo-

cidad, los resultados sean realmente sorprendentes.
A juzgar por los dos únicos trabajos publicados por esta compañía para ***Mega Drive***, se puede decir que la diversión está garantizada. Todos sus cartuchos tienen una gran cantidad de fases que, prácticamente, equivalen a juegos totalmente diferentes.
En este cartucho se dan cita un arcade de scroll horizontal, una carrera de coches con scroll vertical al estilo del conocido SPY HUNTER y la realización de varias pruebas de habilidad como la colocación de bombas.

La primera fase es una frenética carrera contrarreloj de coches deportivos. Al final de la fase hay un camión que tratará de impedir que nuestro héroe avance al siguiente nivel. El próximo paso es tratar de desactivar el campo de fuerza que rodea la base del malvado doctor. Para ello, hay que recoger las diversas llaves que se encuentran dispersas por los diferentes escenarios. Una vez desactivado el campo de fuerza, hay que trepar esquivando las defensas del doctor Evil. Algún veterano de los video-

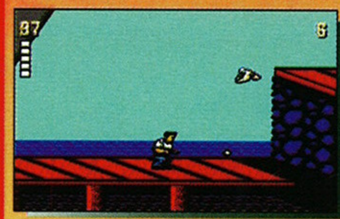
El arcade de scroll horizontal

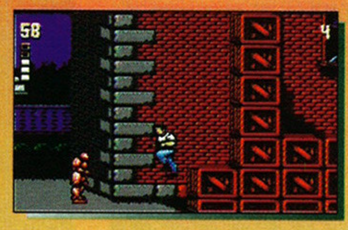
Lo más clásico. Avanza y dispara o viceversa. Siempre a la derecha sorteando peligros y trampas. Afortunadamente, hay estrellas para reponer la energía y power ups que incrementarán nuestro armamento.



Emulando Spy Hunter

Es una carrera contrarreloj. Hay que llegar hasta el camión del final de la fase y destruirlo. Deberás sortear los diversos peligros de la carretera: túneles cortados, obstáculos varios y decenas de coches enemigos.







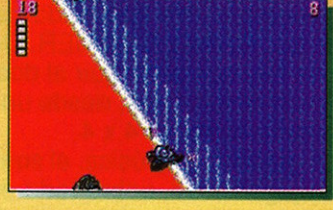




Por la playa en buggy



Paseo movidito por la playa combatiendo contra los coches enemigos. Scroll multidireccional y efectos inerciales para hacer aún más divertido el control del coche. Si no estamos atentos a la carretera acabaremos dándonos un buen chapuzón en el agua.



Escaleras al cielo







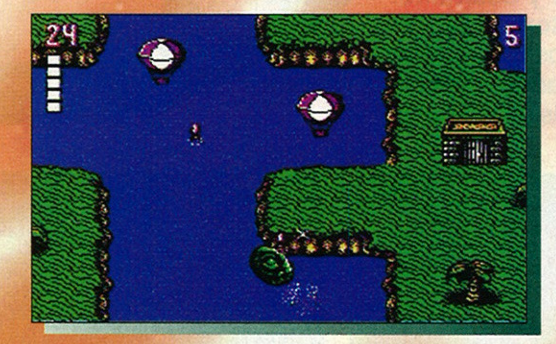
Se trata de llegar a la parte superior de la fortaleza escalando a toda marcha. Durante la subida, artefactos voladores teledirigidos se interpondrán en nuestro camino. La fase recuerda al juego de la máquina recreativa CRAZY CLIMBER.

Tras los pasos de Icaro





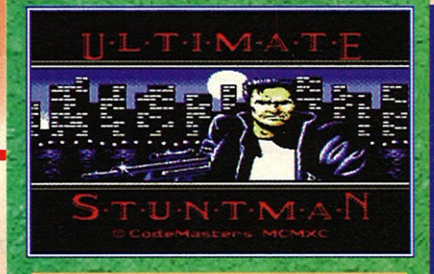
Con un ala delta motorizada tendremos que sobrevivir a los ataques de las hordas del doctor, que vienen en sentido contrario. El manejo del ala delta es sencillo, aunque hay que tener mucho cuidado para no chocar contra las rocas de al tratar de esquivar a los enemigos.



juegos hallará cierto parecido entre esta fase y una mítica máquina recreativa aparecida hace tiempo: CRAZY CLIMBER. Después hay que perseguir al doctor en varios vehículos, desde un ultraligero hasta un 4 x 4.
Los gráficos, la música, el sonido y la jugabilidad, sobre todo esta última, están ajustados al máximo de forma que enganchan al jugador a los pocos instantes. **Codemasters** ha demostrado que son unos auténticos maestros del código y conocen perfectamente al público al que van dirigidos sus juegos. Por algo son los herederos del más puro estilo inglés.

M. DE LUIS





CODEMASTERS
(CODEMASTERS)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	82
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	85

- Las animaciones de los personajes son variadas.
- La jugabilidad está sabiamente ajustada.
- Hay diversión garantizada.
- Varios juegos en uno.
- El argumento del cartucho no es original.
- Los gráficos de los jugadores resultan algo pequeños en la fase del ala delta.

TOTAL 82

Felicidades a la compañía **Codemasters** que, de seguir así, se afianzará en el mundo de las consolas con la misma fuerza que en su día lo hiciera en el de los ordenadores. *¡Chapeau!*


SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME
GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
en tu Mega Drive
GAME GENIE
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

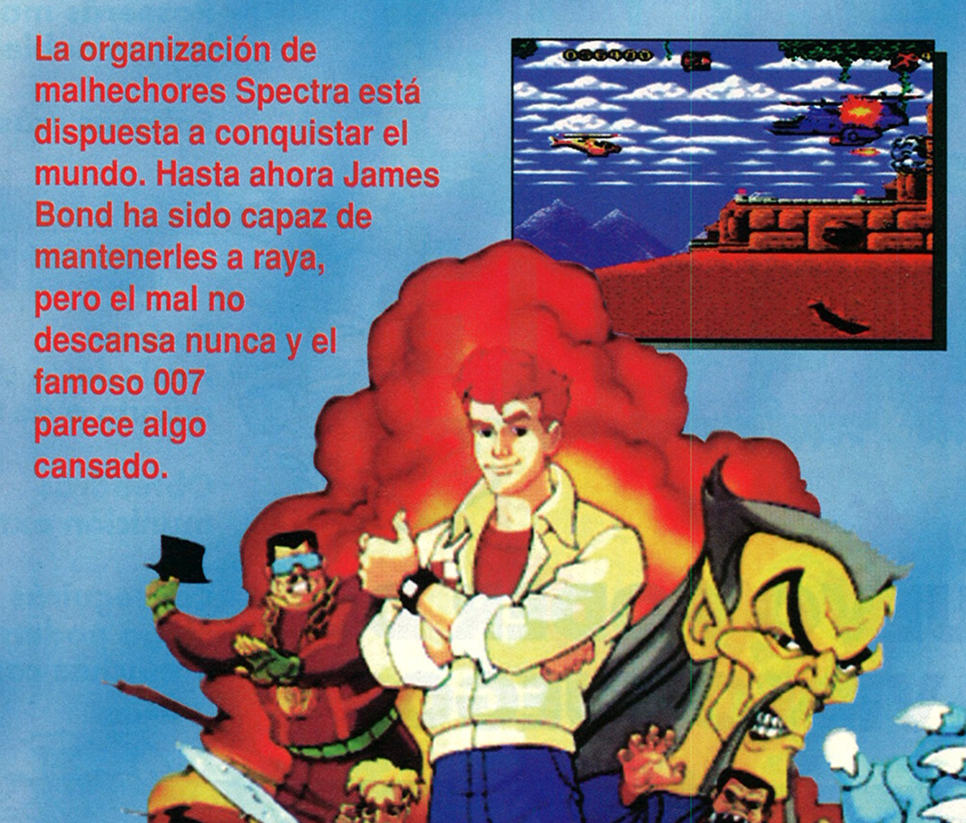


Super Nintendo: arcade

JAMES BOND JR.

De casta le viene al galgo

La organización de malhechores Spectra está dispuesta a conquistar el mundo. Hasta ahora James Bond ha sido capaz de mantenerles a raya, pero el mal no descansa nunca y el famoso 007 parece algo cansado.





Lamentablemente, nadie puede mantenerse en forma durante toda la eternidad, y menos todavía un defensor de la ley que, durante los últimos años, ha arriesgado su vida en demasiadas ocasiones.

Pero no penséis que los delitos de los más grandes malvados que ha fabricado la humanidad van a quedar impunes. El hijo del famoso 007 está

DARDOS TRANQUILIZANTES



El veneno que contienen dormirá inmediatamente a la persona o animal sobre el que impacte.

BOTAS SUPER-SALTO



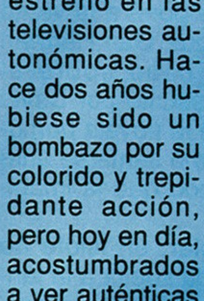
Cuando el joven James Bond usa este espectacular calzado, alcanza el doble de altura en sus saltos.

LIBRO EXPLOSIVO



La sabiduría guarda sorpresas agradables. Este libro tiene un efecto devastador con los enemigos.

dispuesto a seguir los pasos de su padre. De casta le viene al galgo... Los que no parecen haber perdido ni una pizca de su vitalidad son algunos antiguos enemigos de su progenitor, como Goldfinger y el Doctor No. A estos históricos se les han unido el Doctor Desquiciado, Goldie Finger y Tiburón que, no por más jóvenes, son menos malvados.
El juego está dividido en dos partes. En la primera manejamos a James Bond Jr., y nuestra misión será escapar de las catacumbas o edificios, deshaciéndonos de los agentes de Spectra. Disponemos, además de la increíble agilidad del protagonista, de unos aparatos ,especialmente diseñados por Genio, para su amigo James Bond. En el segundo nivel deberemos hacer gala de nuestra maestría a los mandos de un helicóptero con el que nos desplazaremos hasta la siguiente base enemiga.



El único aliciente de este clásico arcade es que está basado en una serie animada de reciente estreno en las televisiones autonómicas. Hace dos años hubiese sido un bombazo por su colorido y trepidante acción, pero hoy en día, acostumbrados a ver auténticas maravillas, resulta un tanto flojo.

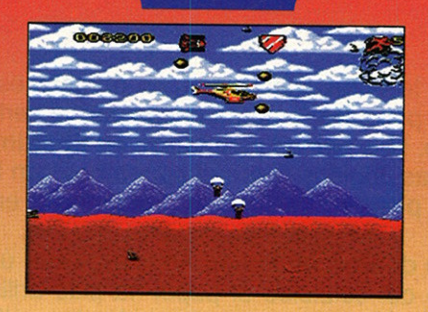
CARLOS F. MATEOS
JOAQUIN ALCOBENDAS

MISIL EXPLOSIVO



Este ítem proporciona cargas explosivas que, al impactar en el suelo, aniquilan todo lo que rodea al protagonista.

ESCUDO



Tres esferas energéticas que te protegerán. Ten mucho cuidado con el helicóptero, pues su inercia es un tanto engañosa.

T-HQ presents
JAMES BOND JR
© 1992 Eon Productions Ltd & Mac B Inc.
© 1992 T-HQ (Toy Headquarters Inc.)
© 1992 Danjaq S.A. & United Artists Corp.
Licensed by Nintendo

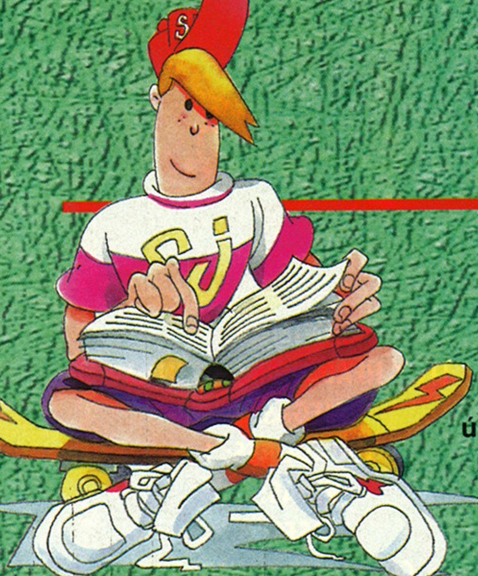
NINTENDO
(TOY HEADQUARTERS INC.)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 8
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	78
MUSICA	80
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	79

- Gráficos de escenarios con gran colorido.
- Despliegue de imaginación en las armas.
- Demasiado simple para ser un cartucho de actualidad.
- Movimientos poco reales.
- Similitud entre las diferentes fases.

TOTAL 73

Un cartucho que únicamente logrará convencer a los incondicionales de los arcades. Quizá su mejor arma sea la sencillez, que le dota de un cierto encanto *antiguo*.



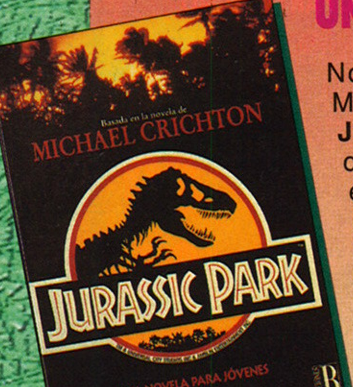
Libros

NOVELAS DE CINE

Ediciones B, a través de su colección Hora Cero, ha puesto a la venta recientemente tres novelas basadas en otros tantos guiones cinematográficos. **El último gran héroe** y **Daniel el Travieso** están presentes en nuestra cartelera desde el verano. El 8 de octubre se estrenará la tercera, **Jurassic Park**, largometraje que ha batido récords de taquilla y espectadores donde se ha estrenado.

Por **M. BARRERO**

UNA VISITA AL PARQUE



No sería muy justo inculpar a Michael Crichton, el autor de **Jurassic Park**, de toda la movida que se ha generado recientemente en torno a los dinosaurios. Sin embargo, como autor del relato en que se basa la exitosa película de Spielberg, tampoco puede irse de rositas.

Coincidiendo con el estreno del largometraje, se pone a la venta la adaptación que Gail Herman ha llevado a cabo sobre el guión cinematográfico escrito por David Koepp y Michael Crichton, a partir de la novela homónima de este último. Es, por tanto, como sentarse ante la pantalla de proyección, pero dejando que la imaginación invada nuestra mente.

Sabemos que todo arranca en Nublar, un islote de América del Sur, en el que se da rienda suelta a la fantasía de un acaudalado mecenas mediante un sorprendente experimento científico. Una gota de sangre en un mosquito fosilizado hace posible el retorno de los grandes saurios del período jurásico. El resto es pura aventura.

VAYA VECINO

Fuimos muchos los que disfrutamos con las aventuras de **Daniel el Travieso** a través de las tiras animadas en periódicos y revistas. Por eso, cuando Warner decidió comenzar su nuevo sello familiar con una película de personajes inspirada en las andanzas de este rubio y simpático muchacho, nos frotamos las manos de satisfacción.

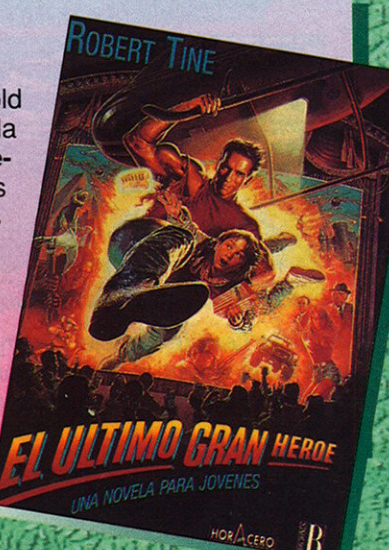
El fin ha justificado la espera y nos hemos encontrado con una película de coherente factura. El señor Wilson es tal y como nos lo habían dibujado, y Daniel, ese hermano pequeño que todos queremos y nadie desea tener por vecino. La novela, inspirada en el guión original de Jordan Horowitz, sigue paso a paso lo relatado en la pantalla. De lo que no cabe duda es de que este **Daniel el travieso** cuenta con todos los ingredientes necesarios para convertirse en un clásico de la literatura infantil.



UN HEROE QUE SE SALE

Si eres amante del cine de acción y te entusiasmas con los personajes que Arnold Schwarzenegger ha encarnado en su películas, estarás encantado al verle salir de la pantalla para ayudar a un adolescente. Nos hemos introducido en **El último gran héroe**, escrita por Robert Tine, y en cuyas páginas nos reencontramos con las mismas persecuciones y peligros por los que pasa su musculoso protagonista en las salas de exhibición.

El teniente Dekker, del Departamento de Policía de Los Angeles, es el último gran reto de Schwarzenegger. El trasvase del celuloide al papel ha sido brillante, y la historia no pierde ni un ápice de la emoción que caracteriza todas las películas del austriaco. Novelas como esta demuestran que se pueden hacer interesantes relatos con argumentos originalmente escritos para el cine.




SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega: Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92%
"Dificilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas lineas." TODO SEGA
90%
"El juego en si es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado."
HOBBY CONSOLAS
89%
"Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto titulo de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañias más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI®
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY
Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.

MEGACD

EL 'PINCHO' MAS CHULO DEL BARRIO



SONIC CD

plataformas





En esta ocasión, Tails, el zorro de dos colas que acompañaba a Sonic en su anterior aventura, ha desaparecido (malas lenguas rumorean que la causa es la mala acogida del personaje en los Estados Unidos) dejando paso a Amy Rosy, la supuesta novia de Sonic. El otro gran protagonista del CD es Robo-Sonic, la última creación del infame doctor Robotnik, que no ha dudado en secuestrar a la pobre puercoespina para atraer a Sonic hacia alguna de sus terribles trampas.

Como ya habréis imaginado, nuestro héroe deberá rescatar a su amada para impedir que sufra algún daño. En definitiva, un culebrón en forma de videojuego, especialmente aconsejable para almas cándidas y espíritus enamoradizos.

Sonic, el puercoespín mascota de Sega, vuelve a la carga en el nuevo formato Mega CD. Sus seguidores se van a llevar una sorpresa de lo más agradable, ya que este juego supera a sus dos anteriores aventuras gracias a unos excelentes gráficos y a una música soberbia.







Rompiendo los monitores (los del juego, claro) tendremos acceso a diversas ayudas.

Para superar las rampas de 360 grados es necesario tomar velocidad.



La esfera sólo nos salvará una vez la vida si chocamos contra algún enemigo.

La aventura consta de siete mundos diferentes, cada uno dividido en tres zonas, desde las cuales es posible alcanzar tres eras diferentes: presente, pasado y futuro. Un auténtico lío temporal, pero de fácil explicación.

Para cambiar de época debéis tocar unos listones donde aparecen los nombres de la era a la que podréis acceder. Esos tablones se pueden tocar siempre que adquiráis la velocidad suficiente para conseguir un gran salto. La diferencia entre cada uno de los tiempos no sólo varía con un cambio en la paleta gráfica y fondos como parece en primera instancia. Es posible que en ciertas fases os llevéis una alegría: algunos obstáculos pueden haber desaparecido. Y es que con Sonic y Robotnik nunca se sabe.

El protagonista debe recoger los anillos que encuentre a su paso para llegar a la fase de bonos y evitar la pérdida de una vida en caso de un ataque enemigo. Estas confrontaciones son menos abundantes que en las anteriores entregas, pero tienen la misma mala leche.

Las defensas se alcanzan a través de los saltos de Sonic cuando nues-

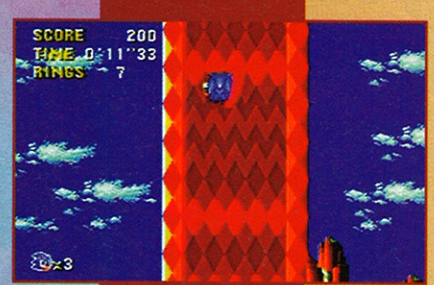
SONIC



MEGA CD



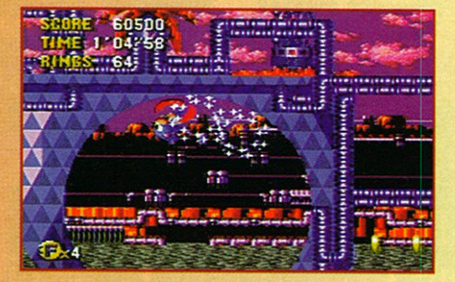




PALMTREE PANIC

Es muy similar a la fase de Green Hill de los anteriores Sonic, pero incluye las nuevas rampas verticales que te elevan hasta la zona superior del mapeado gracias a la ruleta. En el futuro no aparecen palmeritas, sino un gris paraje donde podremos escuchar la mejor melodía del CD: una canción que está inspirada en la música de 2 Unlimited.











COLLISION CHAOS

Esta fase está inspirada en un juego que está causando furor en Estados Unidos, SONIC SPINBALL. Con la ayuda de flippers y botadores debemos alcanzar la zona superior de un tablero simulado, para acabar con el invento de Robotnik. Prestad atención a la fase del pasado por sus espectaculares fondos de pantalla y su rápido scroll.





FASE 2



tro simpático personaje esté convertido en una bola erizada. Los listones, cuya parte superior esta formada por una esfera, sirven para salvar la posición dentro de la fase. Por cierto, si se destruyen los monitores, obtendréis ventajas tales como inmunidad, velocidad y diez anillos (todo el lote por el mismo precio). Bueno, bonito y barato. ¿Se puede pedir algo más?

Música, maestro

SONIC CD destaca por sus excelentes gráficos, tanto en el juego como en las rotaciones de la fase de bonos, por sus nuevos mapeados y por su increíble jugabilidad. Sin embargo, este juego consigue su mejor nota en el aspecto musical. Nada más comenzar la aventura, **SONIC CD** nos recibe con una soberbia presentación animada acompañada por una grandiosa banda sonora que es el prólogo a su transformación guerrera, tal y como se nos explica en la letra de la banda sonora original. Además, todo ello en el más exquisito sonido digital.
Durante el transcurso del juego, las diferentes pantallas pueden ser seguidas a ritmo de los más grandes



El listón que tiene una esfera en su parte superior sirve para salvar la posición de ese nivel.





Las escenas animadas del comienzo y el final del juego son la parte más espectacular que podemos encontrar en este magnífico CD.









TIDAL TEMPEST

La mayor parte de este nivel transcurre bajo el agua. Para recuperar oxígeno, ya que Sonic no aguanta demasiado tiempo debajo del líquido elemento, puedes recoger las burbujas que brotan de ciertos sumideros. Para acabar con el artilugio de Robotnik destruye las burbujas que rodean la nave, para después asestar el golpe mortal al engendro.









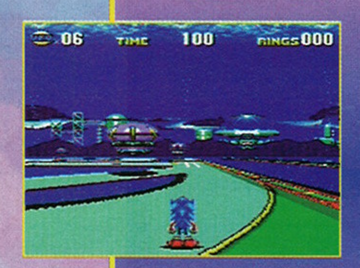


Al final de la autopista galáctica, nos encontraremos cara a cara con Robo-Sonic, una creación de Robotnik.

Para alcanzar la zona superior tenemos que saltar, entre las plataformas, por los huecos de los pinchos.

MEGA CD

BONOS



Si llegamos a final de nivel con, al menos, 50 anillos, accederemos a las fases de bonos, donde hay que hacerse con las ocho piedras del tiempo. Para conseguir cada una de estas piedras del tiempo hay que destruir todos los ovnis que figuran en pantalla. Estos engendros metálicos aparecen durante un tiempo limitado. ¡Date prisa!





éxitos de la música *bakalao.* Y el final de la partida, para aquellos genios que lo consigan, constituye el no va más. La culminación a una auténtica ruta discotequera por tu consola, con una auténtica hemorragia de luz, animaciones y sonido digital. Pero, ten cuidado, porque tanto movimiento puede descentrarte. Deja las florituras y el embelesamiento para la pista de baile.
Durante el desarrollo del juego podemos oir treinta y cuatro canciones en el disco compacto, es decir, un verdadero macroconcierto, aunque algunas de ellas no duran más de diez segundos, como las que acompañan



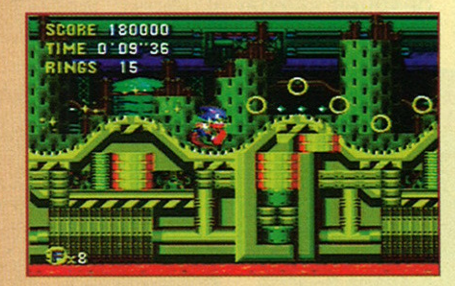


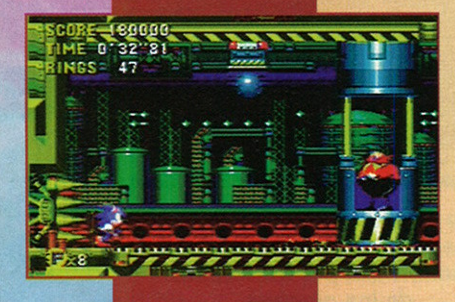


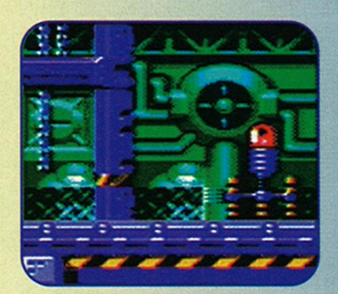
QUARTZ QUADRANT

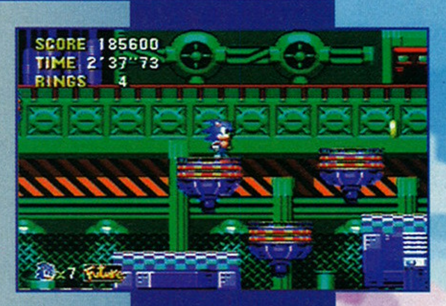
Es probablemente la fase con mejores gráficos de fondo, gracias a los brillos y degradados de colores de los cristales de cuarzo que confieren el nombre a la fase. Además, gana en espectacularidad si vamos al pasado o al futuro antes de enfrentarnos contra el último invento de Robotnik. La melodía es una agradable sintonía de piano-funky.











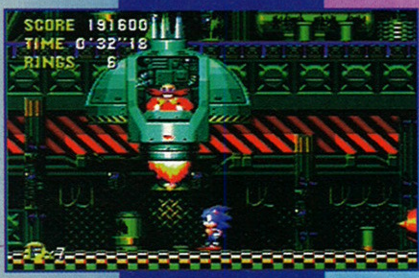
WACKY WORKBENCH

La factoría de robots es un peligroso lugar para el pobre Sonic. Zonas electrificadas, ascensores, plataformas y el suelo elástico que eleva a Sonic hacia el infinito, configuran el terrible decorado que aguarda las andanzas del puercoespín. Al final de esta fase encontraremos a Robotnik en la zona superior de un extenso corredor vertical.



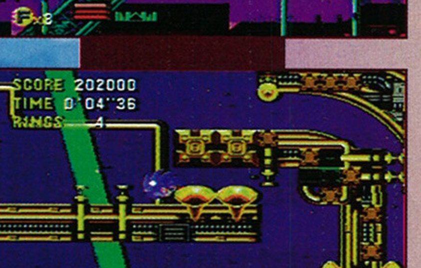


FASE 5







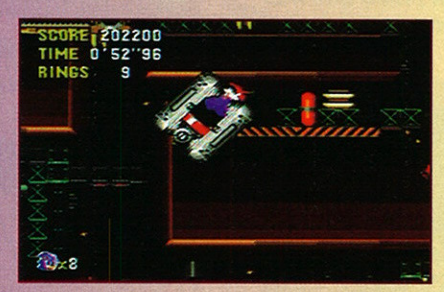


Robo-Sonic es el principal enemigo del puercoespín en esta aventura.

STARDUST SPEEDWAY

La autopista estelar nos conduce por un alucinante entramado musical hasta la guarida de Robo-Sonic, el robot fabricado por Robotnik



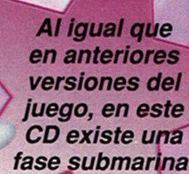




como el último arma contra nuestro amigo puercoespín. Sólo superaremos la fase tras enfrentarnos en una carrera contra el autómata, en la que seremos perseguidos por un destructivo rayo láser.



Al igual que en anteriores versiones del juego, en este CD existe una fase submarina.



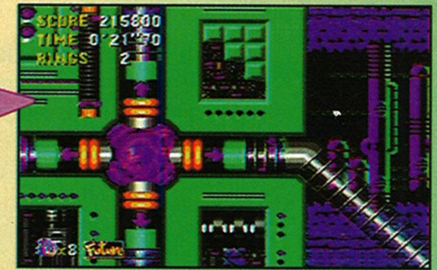




METALLIC MADNESS

Locura metálica es el nombre de la última fase. En ella nos encontraremos reducidos de tamaño por un rayo láser. Recupera tu volumen habitual escapando del terrible laberinto que conforman las estancias de la guarida del villano y enfréntate por última vez a Robotnik y a su terrible máquina infernal. Atención a la secuencia de animación final.



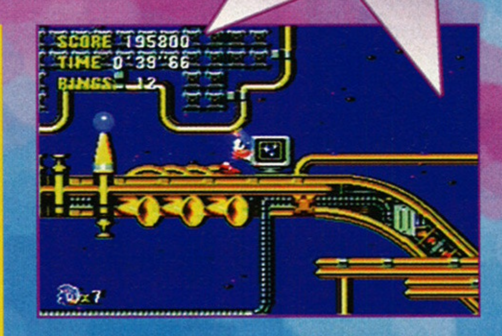








En la foto inferior aparece el anillo que nos conduce a la fase de bonos.





TIME ATTACK



SONIC CD incluye una nueva opción en su desarrollo, el Time Attack. En esta modalidad de juego, debemos recorrer todas las pantallas con la intención de rebajar el tiempo logrado en cada zona. Para acceder a las fases superiores de esta increíble opción es necesario haberlas superado anteriormente en la modalidad normal del juego.



a los poderes de inmunidad y velocidad supersónica.
Por suerte, además de las opciones Continue y Salvar partida, el CD incluye opciones como el Time Attack, que ayuda al usuario a seguir utilizando el juego aunque ya haya finalizado el mismo.
En resumen, **SONIC CD**, a diferencia de otras producciones para este formato, sí aprovecha a fondo sus capacidades de reproducción. Posiblemente, su música sea superada en posteriores programas para este sistema, pero hoy por hoy es el juego con mejor música para ***Mega CD***.

ANTONIO GREPPI
JAVIER ITURRIOZ



SEGA
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 7 MUNDOS x 3 FASES x 3 ERAS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: AUTOMATICA

GRAFICOS	94
MUSICA	98
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	90

- Gráficos repletos de colorido y gran movimiento.
- La increíble música *bakalao* con calidad digital.
- Supera con creces a las anteriores entregas.
- El sonido FX no es muy bueno, excepto en las voces digitalizadas.
- Para los *Sonicadictos* puede ser demasiado fácil de acabar.

TOTAL 94

A pesar de su semejanza con los anteriores SONIC, Sega ha logrado demostrar que una buena idea puede superarse a sí misma.



LETHAL ENFORCERS

arcade

El Mega CD ha abierto un mundo de posibilidades para los videojuegos y LETHAL ENFORCERS es su máximo exponente. Con este simulador de tiros podréis imitar a vuestros héroes policíacos disparando a peligrosos delincuentes con las pistolas reglamentarias que se regalan con el pack del Mega CD. Apunta bien, porque hay vidas en juego.

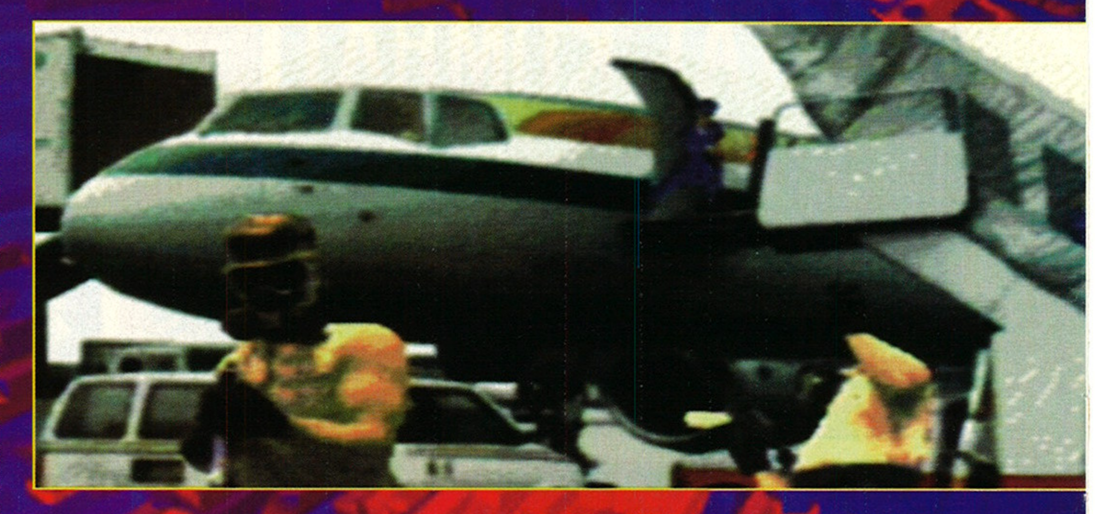


SI APRECIAS TU VIDA, DISPARA

Basado en una máquina recreativa que cosechó gran éxito el pasado año, este juego recoge el testigo de programas similares para PC como PROHIBITION y STEVE McQUEEN. La diferencia con ellos es la introducción de fondos y sujetos digitalizados que añaden mayor realismo a la acción.

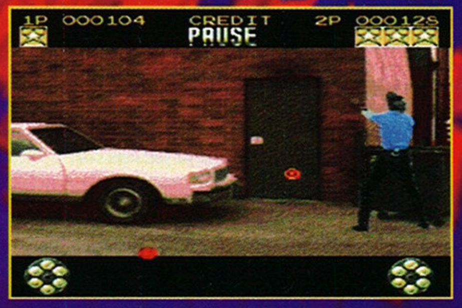
La aventura incluye la posibilidad de utilizar dos pistolas para disparar al televisor, aunque también se puede optar por los tradicionales pad de control. Con estos es más sencillo disparar, ya que el punto de mira aparece siempre en la pantalla. Como contrapartida, los desplazamientos de un objetivo a otro son muy lentos.

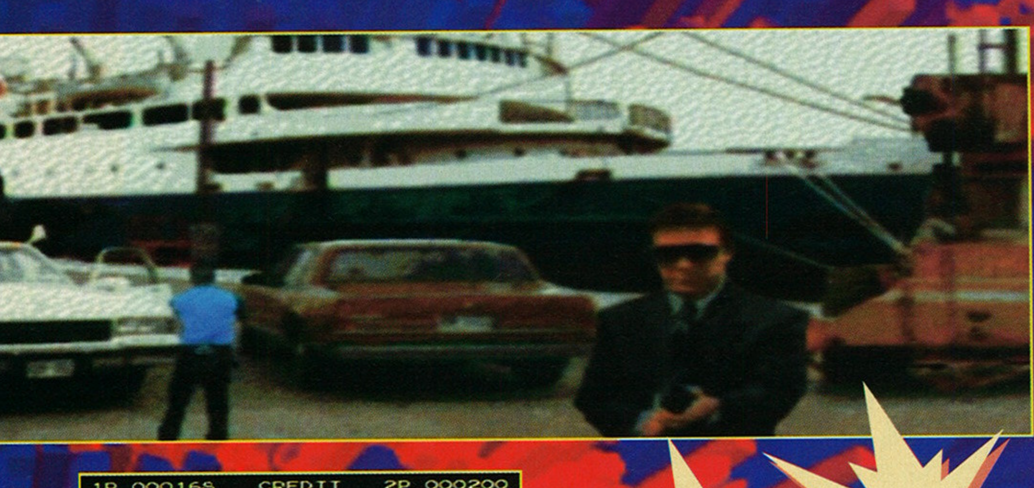
El juego está concebido para uno o dos jugadores simultáneos, que encarnan a patrulleros del Cuerpo de Policía. La primera misión consiste en acudir al aviso de robo en un banco. Una vez allí, los ladrones se percatan de la llegada policial y se enfrentan a las fuerzas del orden escondidos tras las mesas y mostradores de la oficina.



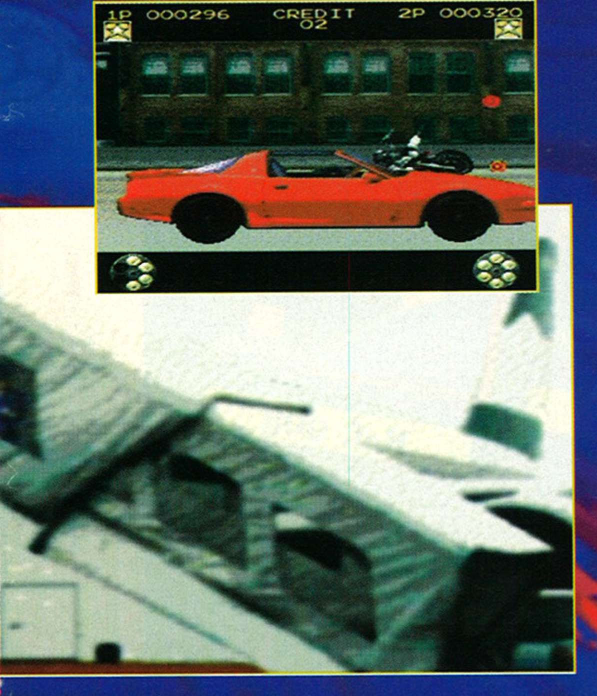
La tarea consiste en alcanzar a los delincuentes sin disparar sobre los rehenes.

El tiroteo continúa en un callejón cercano al banco y finaliza con una enloquecida persecución en coche por las calles de la ciudad. Si se consigue concluir la misión,

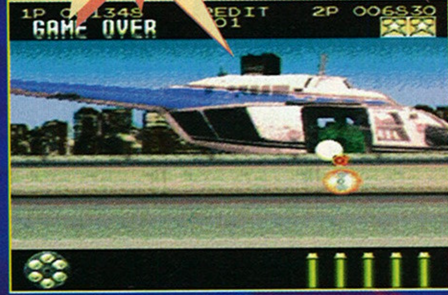








La acción del juego no se basa en una única pantalla, sino que avanza por un scroll.



se regresa a la comisaría para hacer un recuento de las balas empleadas y atracadores abatidos.
Si procede, seréis recompensados con un ascenso a detective, que implica un nuevo caso en Chinatown. Pero si habéis disparado a alguna víctima indefensa o si el porcentaje de tiro es muy bajo, el grado de escalafón se pierde y repetiremos el mismo destino. Este proceso se repite en cada misión, cuyas actuaciones van desde liberar un aeropuerto hasta enfrentarse a unos narcotraficantes. Entre fase y fase aparecen unas pruebas de tiro que permiten aumentar la puntuación.
Las digitalizaciones no tienen la calidad de la máquina recreativa original, pero, aun así, el juego es entretenido y agradable. Además, a medida que las misiones avanzan, los gráficos ganan en calidad e incluyen escenas de la vida policial como persecuciones, asaltos, e incluso una misión nocturna.
La música del CD es poco llamativa y, por tanto, no es comporable a la del periférico. Por contra, el sonido FX es muy bueno, destacando los efectos de los disparos y los gritos, que permiten saber de qué bando es la víctima.

JAVIER ITURRIOZ
ANTONIO GREPPI



KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: CD-ROM
JUGADORES: 2
VIDAS: 4-6
FASES: 5
CONTINUACIONES: 4
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	73
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	93

- Las digitalizaciones de los personajes están muy conseguidas
- Los efectos de sonidos dotan de un mayor realismo al juego.
- La pistola y la opción de dos jugadores.
- La capacidad del CD ha sido mal aprovechada para incluir la música.
- La digitalización de algunos fondos es floja.

TOTAL 88

LETHAL ENFORCES es una maravillosa adaptación de la máquina recreativa del mismo nombre, que proporciona, ante todo, diversión. Lástima que no hayan exprimido el Mega CD para mejorar la música.

ENTRA EN UN MU



Tú me cuentas



TRUCOS EN CANTIDAD

Me llamo Jordi y estos son algunos trucos que he logrado averiguar para **Game Boy**.

■ **TURRICAN**: para ser invencible pulsa en la pantalla del título: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

■ **MEGAMAN II**: teclea esta combinación como password para tener concluídos los tres primeros niveles del castillo del Dr. Willy: A2, B2, C2, D2, D3, C3, C4, B4.

■ **CASTLEVANIA II**: si quieres ir directamente a la última fase, pulsa esta combinación: Bola- Corazón- Vela- Corazón. Y si quieres escuchar todas las melodías: Corazón-Corazón-Corazón-Corazón.

■ **SUPER MARIO LAND II**: cuando llegues a la pantalla de las tuberías, teclea nada más empezar Select para que aparezcan menos enemigos. En la pantalla aparecerá la frase Easy Mode.

■ **DYNABLASTER**: para pasar a la última fase, introduce este password: S, M, 8, P, S . 3, =.

■ **PRINCE OF PERSIA**: he aquí algunos de los passwords:
Nivel 2: 06769075
Nivel 3: 24613065
Nivel 4: 99116015
Nivel 5: 53004005
Nivel 6: 46308135
Nivel 7: 12930795

■ **SOLOMON´S CLUB**: para completar las fases 2, 3, 4, y 5, y que sólo te quede una habitación en el primer nivel, introduce el siguiente password : R, 5, 7, Y, D, D, D, D

■ **TINY TOON**: para lograr más de 24 vidas juega un "rare" contra el correcaminos. Pulsa el botón A repetidamente mientras dejas accionado el botón B.

■ **BURAI FIGHTER DELUXE**: si quieres obtener 100 vidas, introduce este código: H G D M.

Jordi (Barcelona)



PODER INVENCIBLE

Hola amigos! Os mando unos trucos para consoleros desesperados de **Mega Drive**.

■ **ECCO THE DOLPHIN**: ¿quieres vidas infinitas? Fácil. Escribe la clave "seahorse".

■ **OUT RUN**: si introduces tu nombre como ENDING, verás la secuencia final.

■ **MARVEL LAND**: para repasar los niveles de este juego, escribe la clave "trident".

■ **TAZ MANIA**: pulsa de forma simutánea A, B, C y Start, haz una pausa y presiona B. Te volverás invencible.

Unai Blanco
Irún (Guipúzcoa)

CONSEJOS DE CATEGORIA

Hola amigos. Si tenéis la consola de 16 bits de **Nintendo**, aquí tenéis un par de trucos para dos de sus mejores juegos:

■ **SUPER MARIO WORLD**: si pasásteis el segundo castillo, llegaréis directamente a una cueva. En la primera fase de esa caverna, superada la fila de bloques, encontraréis un obstáculo más que sólo podréis romper si lleváis la capa. Una vez destruido, saldrá una curiosa colección de plantas por las que podréis trepar hasta encontrar un ojo de cerradura que os guiará a una fase secreta. Pues bien, al comenzar esta fase, si vais hacia arriba, hallaréis un túnel que deberéis atravesar para descubrir una carretera secreta llamada Start Road. Si pasáis todas las estrellas hasta llegar a start road 4 , lograréis alcanzar directamente hasta el último castillo.

■ **STREET FIGHTER II**: si estáis cansados de pelear siempre contra los mismos 12 luchadores, este truco os permitirá escoger a luchadores de la segunda fase como Vega o M. Bison. Lo primero que tenéis que hacer es situar el juego en el nivel 7 de dificultad. A continuación debéis vencer a los luchadores de la primera fase sin perder ningún combate.

Juán José Velo Facal (La Coruña)

8 BITS DE PRIMERA

Hola, colegas consoleros. ¿Cómo lo lleváis? Me llamo Alvaro y tengo una ***Master System II****. Os envío algunos trucos para haceros más fácil la existencia:*

■ ***TAZMANIA****: con los dos mandos conectados, presiona en el segundo Diagonal/Arriba Izquierda y, a la vez, los dos botones. Sin mover los dedos, pulsa en la pantalla de presentación la tecla1 del primer mando. Ya sólo te queda elegir round o sonido. Es cuestión de práctica.*

■ ***BUBBLE BOBBLE****: si ya no sabes que hacer, teclea el código 3V35NLLE y elegirás nivel entre el 1 y el 89.*

■ ***PAC MANIA****: si quieres alcanzar un nivel secreto, zámpate todos los puntos excepto los de energía que lo transforman. Además, recoge las bonificaciones del centro del laberinto ya que te pueden resultar de enorme utilidad.*

■ ***REGRESO AL FUTURO II****: pulsa Start justo al comienzo del juego. Dale a la Pausa, presiona el botón direccional hacia abajo y pulsa ambos botones a la vez. Sólo de este modo pasarás al siguiente round.*

■ ***THE FLINTSTONES****: si quieres elegir el nivel realiza cuatro veces la siguiente secuencia durante la pantalla del título: Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo e Izquierda . La pantalla se pondrá negra y el juego comenzará. Entonces haz una pausa en el juego, aprieta los dos botones a la vez y ten en cuenta estas direcciones para poder cambiar de fase:*
Fase 1: Arriba.
Fase 2: Derecha.
Fase 3: Abajo.
Fase 4: Izquierda.
Espero que con estos pequeños secretos, que he descubierto con tiempo y práctica, podáis superar ese juego que tanto se os resistía.

Alvaro Remesal Royo (Zamora)

MUCHOS Y VARIADOS

Hola queridos amigos de Súper Juegos: Aquí os mando unos trucos para la ***Game Boy****:*

■ ***GOLF****: si presionas A, B, Select y Star , podrás retomar tu golpe.*

■ ***KLAX****: durante el juego presiona Start para que te salga un bloque igual al anterior.*

■ ***NINJA BOY****: para pasar de un nivel a otro, aunque estés al borde de la muerte, presiona A, B y Start justo después de perder tu última vida.*

■ ***CHESSMASTER****: cuando enroques, presiona rápidamente A para que tu rey no desaparezca.*

■ ***BATTLEBULL****: el código del último nivel es 4F**.*

■ ***BOWLE****: los passwords de todo el juego son: BDBD, DBBD, GBBD, HBBH, JBBJ, KBBK, LBBL, MBBM, NBBN, PBBP y QBBQ.*

■ ***PARODIUS****: para obtener armas extra pulsa Arriba, Ariba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B y A. Esto es todo amigos.*

Ignacio García Palma (Granada)



DIVERSION ASEGURADA

Tengo una ***NES*** *y muchos juegos. Aquí os mando algunos trucos interesantes:*

■ ***TORTUGAS II****: para elegir nivel pulsa cinco veces Abajo, siete veces derecha, B, A y Start.*

■ ***BATTLETOADS****: para iniciar el juego con cinco vidas pulsa en la pantalla del título A, B y Abajo simultáneamente, y sin soltarlos presionar Start .*

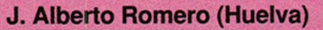
■ ***BUBBLE BOBBLE****: si pretendéis entrar en un nuevo juego, introducid como password: EECFG. Las pantallas cambiarán de color y los enemigos serán diferentes.*

■ ***PROBOTECTOR****: pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y Start y obtendrás 30 vidas extra.*

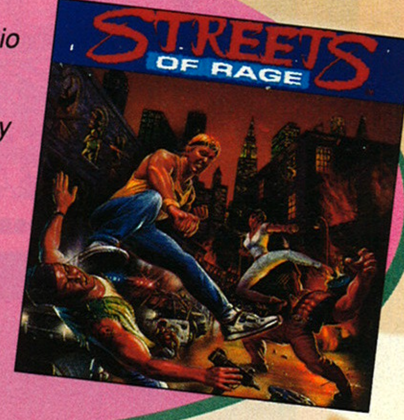
Eduardo Moreno García (Albacete)

PELIGRO EN EL ASFALTO

Os envío un truco para ***STREETS OF RAGE*** *de* ***Game Gear.*** *Al inicio del juego pulsa Start dos veces. Coloca el cursor en el modo opciones y elige el número 11 del Sound Test al tiempo que presionas 1 y 2. En la parte inferior aparecerá un mensaje que indica el daño y el escenario inicial. Si escribes off junto a la palabra "Damage", tendrás vidas infinitas. Modificando el número del nivel inicial, podrás empezar por el que prefieras.*



J. Alberto Romero (Huelva)





Equipo Nintendo

Emilio José González Alvarez 10 años 4º de E-G-B Roque Negro (Tenerife)

Este equipo ganará el campeonato

Elegir un equipo de primera es el trabajo de un buen entrenador como Emilio José. ¡Suerte, campeón!

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Juan José Mesa Rodríguez

LA FUERZA DEL BIEN EN LAS MANOS DE DOS BIONICOS.

THE HEROS

Starring Mario-Tron & Bio-mic

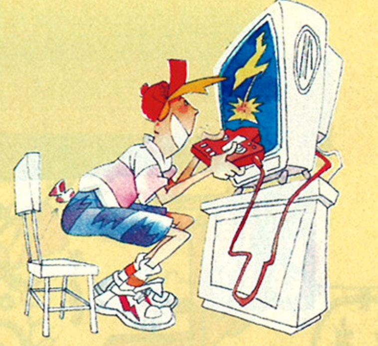
Mario-Tron Bio-mic

DIRECT BY: XVER BROS

Xavier Bros Marín


blón
Jonathan Pérez Cuesta
AMES-COP
THE ADVENTURE
SUPER TIO PACO BROSS II
IN POZUELO CITY
SEGA
Francisco J. Oliver Núñez
VUELVA A VER
CON MIS CONSOLAS
PORQUE TE LAS
PARTO EN LA CABE-
ZA
QUE BESTIA
Super juegos
Manuel Magdaleno Quintero
THE SUPER
SB
Antonio Girona Pelegrín
ME VOY A APUNTAR Y
COGERÉ LA TARJETA DE
SUPER JUEGOS
TRAX
RODLAND
STREET II FIGHTER
David Díaz Martín
CRASH DUMMIES
¡PLOF!
José Iván Guinea Galiano
Juan José Barandiarán Baeza
ROBOCOP 3

Los súper del mes



canadian

HIT CONSOLAS

MASTER SYSTEM

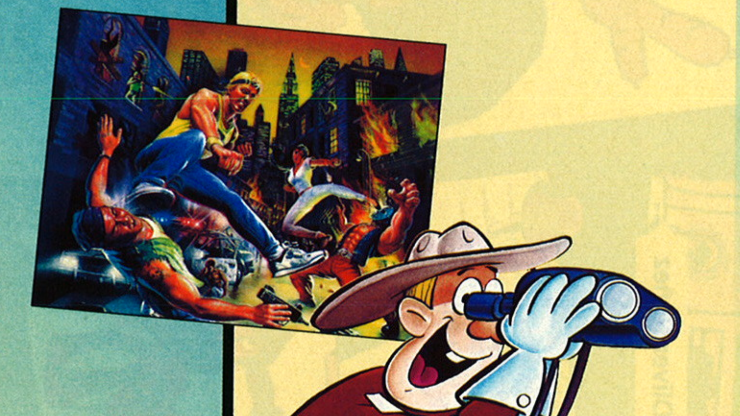
1 MORTAL KOMBAT ↑

2 STREETS OF RAGE ↑

3 MICKEY MOUSE 2 ↑

super juegos WOLFCHILD

super juegos GLOBAL GLADIATORS



GAME GEAR

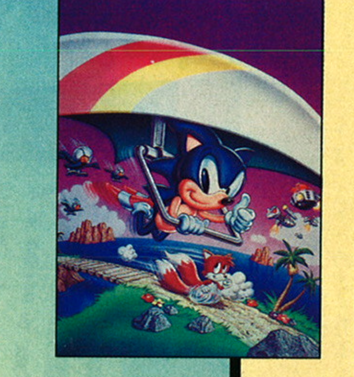
1 MORTAL KOMBAT ↑

2 MICKEY MOUSE 2 =

3 SONIC 2 =

super juegos SUPERMAN

super juegos TALESPIN



SUPER NINTENDO

1 SUPER MARIO KART ↑

2 LEGEND OF ZELDA ↑

3 STAR WING ↑

super WORLD LEAGUE BASKET

NINTENDO

1 WWF CHALLENGE ↑

2 SUPER MARIO 3 ↑

3 GOAL ↓

SPIDERMAN RETURN





super juegos WORLD LEAGUE BASKET

super juegos STREET FIGHTER 2

super juegos OF THE SINISTER SIX

super juegos SUPER MARIO

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2 =

2 SUPER MARIO LAND 1 =

3 STAR WARS =

super juegos JOE & MAC

super juegos TOP GUN



MEGA DRIVE

1 MORTAL KOMBAT ↑

2 JUNGLE STRIKE ↑

3 FLASHBACK ↓

super juegos TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

super juegos COOL SPOT



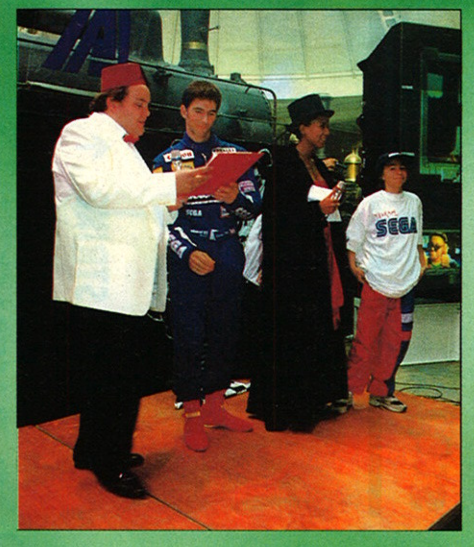
Queridos jugones:
a partir de este número os ofrecemos un interesante regalo que no debéis pasar por alto: un magnífico descuento de **500 pesetas** en **TODOS** los cartuchos que aparecen en nuestra sección de **HITS.** Además, para que vuestra elección sea más amplia hemos incluido dos juegos recomendados por los que sentimos debilidad. Apresúrate, rellena este cupón correctamente y envíalo o acude a cualquier centro **CANADIAN** para aprovechar esta ocasión única.

No se admitirán fotocopias y sólo será válido un cupón por cartucho

Nombre........................Apellidos........................
Dirección........................Provincia........................
Población........................Teléfono........................
C. Postal........................Modelo de ordenador
Fecha de nacimiento........................
o consola que posees........................
Título de cartucho........................
Gastos de envío: 250 ptas.

ULTIMA HORA ULTIMA





FINAL EUROPEA DE VIDEOJUEGOS SEGA. VIENA 1993

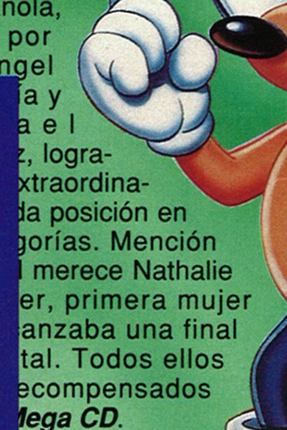
UN ENFRENTAMIENTO DE TITANES



El pasado 3 de septiembre se celebró en el Museo Tecnológico de Viena la final europea de videojuegos **Sega**, que cumplía este año su segunda edición. El evento se inició con la imagen del nuevo logotipo de **Mega CD,** en un gran espectáculo de luces y sonido.
Las reglas del torneo consistieron en la disputa de los siguientes cuatro juegos: COOL SPOT, FINAL FIGHT CD, JUNGLE STRIKE Y JAGUAR XJ22O. Cada partida se desarrolló a un total de cinco minutos, salvo en el caso del último cartucho cuya duración fue de diez minutos.

En los prim
cieron los t
paticipantes
se de JUNG
tieron imág
de Fórmu
Hill al vola
de su Wi-
lliams-Re-
nault. Un
denso
humo in-





vadió la estancia y, ante el asombro generalizado, apareció la rutilante estrella del automovilismo. El piloto británico fue el encargado de dar la salida al último y definitivo juego, el JAGUAR XJ220, y de entregar los premios a los vencedores: Michael Roth en la categoría sénior y Markku Rankala en la júnior.
La representación española, formada por José Angel
ía y
a e l
z, logra-
xtraordina-
da posición en
gorías. Mención
merece Nathalie
er, primera mujer
anzaba una final
tal. Todos ellos
ecompensados
Mega CD.





JUEGOS PARA TODA LA VIDA

La maquinaria nipona no cesa en su empeño de crear nuevas diversiones. En respuesta al elevado precio de los cartuchos, la firma **Epoch Co., Ltd.** ha ideado una revolucionaria máquina en la que los juegos, una vez adquirida la nueva consola en cuestión, son completamente gratis. ¿Cómo lo han conseguido? La respuesta es sencilla: han utilizado un sistema derivado de los populares codigos de barras, que aparecen escritos en la mayoría de los productos (revistas, alimentos o discos).



El ingenio de los creadores de ***Barcode Battler*** ha consistido en interpretar los diferentes códigos para transformarlos en guerreros o armas, según vuestro propio interés. De esta forma, basta recortar o fotocopiar un código de cualquier publicación o envase para introducirlo en ***Barcode Battler*** a través de un lector óptico y enfrentarlo con otro en pocos segundos. Este es básicamente el funcionamiento de este curioso aparato.



Barcode Battler incluye una serie de tarjetas donde hay luchadores, armas y conjuros, con los que poder emprender interesantes aventuras desde un primer momento, sin necesidad de adquirir ningún producto adicional.



En nuestro país, esta innovadora consola ha sido distribuida con el nombre de ***Barcode Battler II*** por **Bizak**, una empresa de Bilbao dedicada tradicionalmente a todo tipo de juegos de mesa. Las previsiones de venta son muy optimistas, tras el éxito logrado en Japón.

GANADORES DE LOS LIBROS SUPER MARIO BROS.

Gabriel Saralegui (Navarra). Raúl Alvarez (Barcelona). Alejandro Dueñas (Asturias). Isaac Escrivá (Valencia). Vicente Angel (Alicante). Miguel González (San Sebastián). Marta Viñas (Alicante). Juan José Cabrera (Granada). Sergio San José (Madrid). Adrián Lera (León). Eloy Bote (Vizcaya). Darío Rivadeneira (Madrid). Oriol Fernández (Barcelona). Abraham Díaz (Madrid). Miguel Angel Sanchez (Jaén). María Esther Frean. (Orense). Vicente Jurado (Cádiz). Olmo Clavero (Ciudad Real). Ismael Vali (Burgos). Gorka Odriozola (Vizcaya). Javier Baigorri (Barcelona). Javier López (Barcelona). Albert Jiménez (Barcelona). Philip Runz (Mallorca). Jorge Temprano (Alicante). Juan Belmonte (Barcelona). José García (Gerona). Fernando Badía (Huesca). José Feito (Madrid). María Amalia Molina (Cuenca). Antonio Jesús Barrero (Córdoba). Julio Carranza (Madrid). David Mena (Madrid). José Miguel Picazo (Albacete). Jose Ramón Landín (Cádiz). Joaquín Ferrando (Madrid). Ricardo García (Valencia). Angel Bollo (Madrid). Carmelo Santana (Las Palmas). Laura López (Valencia). David Martínez (Barcelona). Kunal Kishore (Gran Canaria). Alexander Almeida (Las Palmas). Daniel Gracia (Huesca). Alejandro Lage (La Coruña). Julio Iván Fernández (Pontevedra). Alejandro Lanau (Las Palmas). Carmelo José Suárez (Las Palmas). Alejandro Vázquez (La Coruña). Rubén Monje (Cádiz).

NOTICIAS SOBRE EL SECUESTRO DE MIX

El pasado 24 de agosto, una banda de malechores capitaneados por Robotnik secuestró a Mix. Su intención era clara: acabar con los video-juegos.

Ya sabemos que hay que buscar 9 cifras y 3 palabras para descifrar la clave y rescatar a Mix. 3 números y una palabra cada mes.

Sonic y Joy han introducido en el ordenador central de la redacción de Súper Juegos todos los datos, pistas y conversaciones de nuestro equipo de rescate, formado por Megan, Skate, Shinobi y Ax Batler. El ordenador los ha mezclado, listado y ha desechado lo que consideraba "pistas falsas". Su resultado es el siguiente:

PRIMER NUMERO.-

- Matrícula del coche V-301-X y 3 Oscars obtenidos por la película "Encuentros en la Tercera Fase".

- Suma de los dos dígitos del nombre del primer ordenador que sacó en España Clive Sinclair.

SEGUNDO NUMERO.-

- El número de vidas que tiene el personaje Spot más el número de niveles de dificultad, menos el número de disparos que puede recibir el protagonista de Flashback para morir.

-Memoria del primer ordenador que Clive Sinclair sacó en España.

TERCER NUMERO.-

- Junta las palabras que salen del número de revista, número de página y número de palabra de la nota que perdió Bud y su resultado te dará el tercer número.

- El número de superhéroes del juego Capitán América sumados a la segunda cifra te dará el tercer número.

LOS TRES NUMEROS.-

- Las tres últimas cifras del año del hundimiento del Lusitania son nuestos tres primeros números.

LA PRIMERA PALABRA.-

- Nota MI en clave de sol.
- Cine Meteoro.
- Cafetería Victoria.
- Restaurante Tex.

¿CREES QUE VAS POR BUEN CAMINO?

Ahora sólo queda descifrar estas pistas que, a primera vista, son todo un enigma, pero seguro que vosotros, con la ayuda de hermanos mayores, amigos jugones y de algún que otro libro o revista de consulta sabréis descodificar.

Con las pistas que seguro sacaréis al leer la revista Súper Juegos de este mes, sólo quedará esperar al próximo número. Resérvalo ya en tu Kiosco.

25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE pueden ser tuyos.

EL PERIODICO
DE LOS VIDEOJUEGOS

Robotnik destruye su mansión y se dirige con Mix hacia un lugar desconocido

¡Nuevas pistas!

Megan, Skate, Shinobi y Ax Batler continúan las investigaciones para dar con el paradero de Mix, secuestrado el 24 de agosto por Robotnik. Joy y Sonic, encargados de recoger cualquier información, sospechan que algunas pistas son falsas. La tensión crece por momentos en la redacción de Súper Juegos.



Mix continúa secuestrado y enjaulado por Robotnik.

Día a día el equipo de rescate pasa por innumerables peripecias. Shinobi es el que peor racha lleva. Sus poderes mágicos le llevaron a la Mansión Robotnik donde casi logra salvar a Mix, pero el malvado jefe de la banda puso en marcha el Plan Robotnik de Emergencia: destruyó su guarida y logró escapar a un lugar desconocido. Shinobi, herido por la explosión, fue trasladado por Joy y Sonic al hospital y está delirando sin que nadie haya averiguado el significado de sus palabras. Mientras, Ax Batler se ha visto envuelto en una pelea sin precedentes para él, ya que no es habitual verle en un antro de tan mala reputación. Salió airoso del trance, aunque no logró retener a Tomi. Skate no pierde de vista ni por un momento a Megan, que está utilizando todos sus encantos para sonsacar información a Bud, el más tonto de la banda, con el que se ha ido de vacaciones a Barcelona. Bud está cada día más enamorado y le ha pedido en matrimonio. Megan, horrorizada por la declaración, aguanta con paciencia las bromas de sus amigos.

LLamamiento de Joy



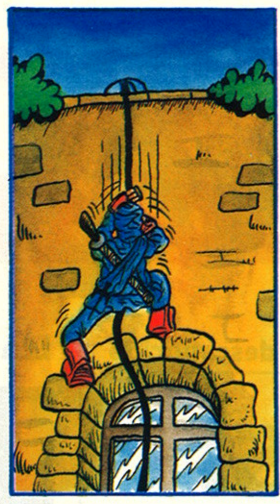
Joy y Sonic están cada día más preocupados. Ya deberían tener en su poder los tres primeros números y la primera palabra de la clave secreta, pero no están seguros. Además, ahora han de averiguar otros tres números y otra palabra. Desde nuestra revista, Joy ha hecho un llamamiento a todos los lectores para acabar con este secuestro: **"Nos queda poco tiempo. Si no hacemos algo tendremos que entregar los 25 MEGA CD y las 25 MEGA DRIVE a Robotnik y se habrá salido con la suya. Por favor, no dejéis que esto suceda".**



Tu astucia tiene premio. Rescata a Mix con las pistas que te ofrecemos y consigue la fusión tecnológica más revolucionaria del mundo de los videojuegos:
MEGA DRIVE-MEGA CD



TAL VEZ LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD DE ROBOTNIK NO SEAN TAN BUENAS COMO EL CREE. SÍ HE LLEGADO HASTA AQUÍ TAMBIÉN PUEDO LLEGAR HASTA MIX. PUEDE QUE NO SEA LO MÁS ADECUADO INTENTARLO EN SOLITARIO, PERO DEBO HACERLO





VAYA, VAYA, ESTO ESTÁ BIEN PROTEGIDO



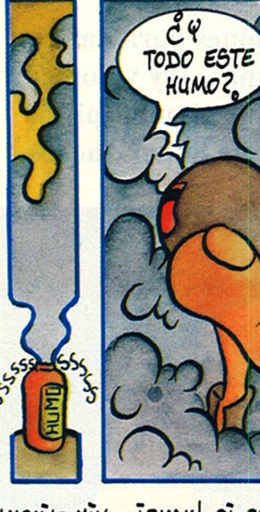
CÉLULAS FOTOELÉCTRICAS



RAYOS LÁSER
UYUYUY...



Y GUARDIANES



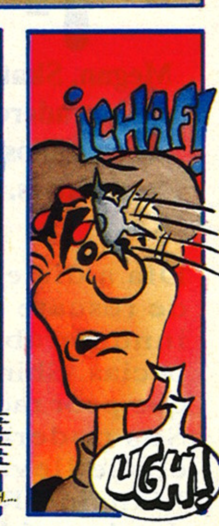
SSSSS
HUMO
¿Y TODO ESTE HUMO?



¡KRUNK!



¡QUIETO O DISPARO!
!



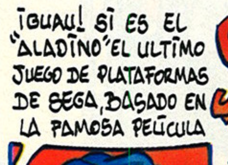
SSSSHHHH...
¡CHAF!
¡UGH!



8 GUARDIANES MÁS TARDE
¡MIX!
¡POR FIN!



TRANQUILO MIX, ENSEGUIDA TE SA....
?!



¡GUAU! SÍ ES EL "ALADINO" EL ÚLTIMO JUEGO DE PLATAFORMAS DE SEGA, BASADO EN LA FAMOSA PELÍCULA



CLIC!!



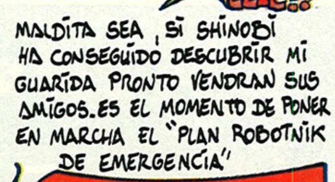
UAU UAU UAU UAU
¡MALDITA SEA! ROBOTNIK SABÍA QUE NADIE PODRÍA RESISTIR LA TENTACIÓN DE LLEVARSE ESTE JUEGO Y LO CONECTÓ A LA ALARMA.



UAU UAU UAU UAU UAU
¡QUÉ TONTO HE SIDO!

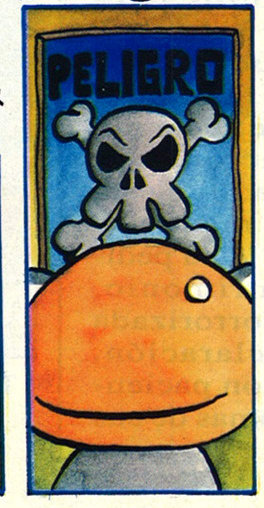


UAU UAU UAU UAU UAU
LA JAULA DESAPARECE POR EL TECHO



GRRR
MALDITA SEA, SI SHINOBI HA CONSEGUIDO DESCUBRIR MI GUARIDA PRONTO VENDRÁN SUS AMIGOS. ES EL MOMENTO DE PONER EN MARCHA EL "PLAN ROBOTNIK DE EMERGENCIA"





PELIGRO

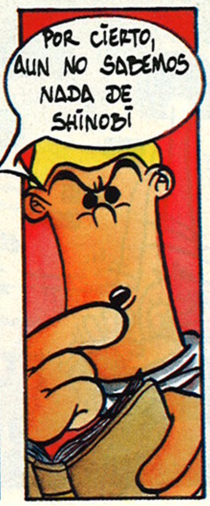


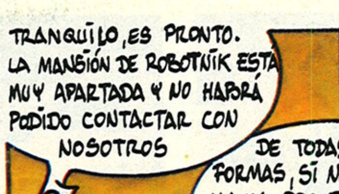
PELIGRO: AUTODESTRUCCIÓN
CLIK
JE, JE, JE... ¡QUÉ MALO SOY!



PELIGRO ESTE EDIFICIO, EXPLOTARÁ EN 7 SEGUNDOS
?
!









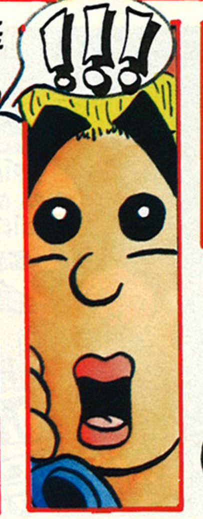








NO, NO, AUNQUE TE DEMOSTRARÉ QUE ES VERDAD. HARÉ POR TÍ LO QUE QUIERAS. PERO ES ALGO MUCHO MÁS IMPORTANTE. QUIERO HABLAR DE TI, DE MÍ, DE NOSOTROS







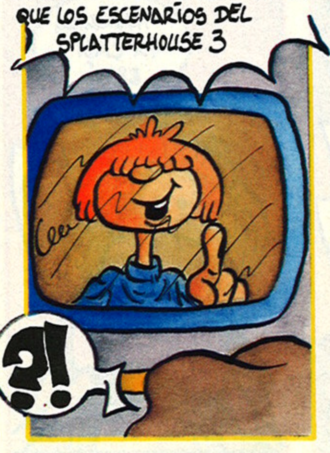










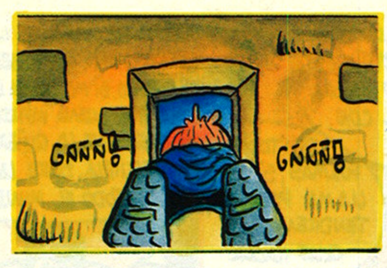




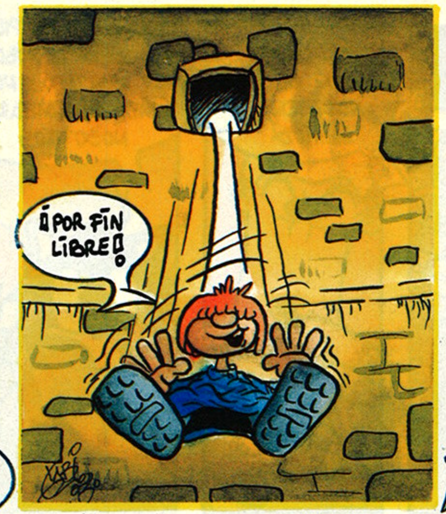


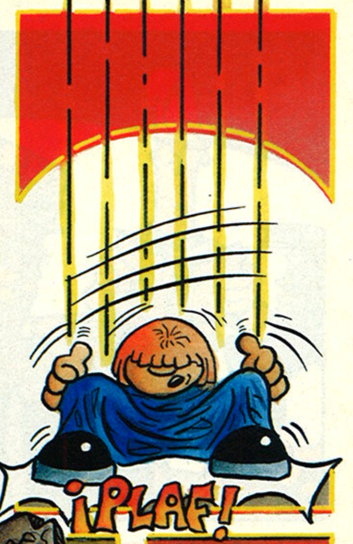



JE, JE, JE,
QUE VENTANA
MÁS MAJA


GÑÑÑ!
GÑÑÑ!


UF!!
YA CASI
ESTOY

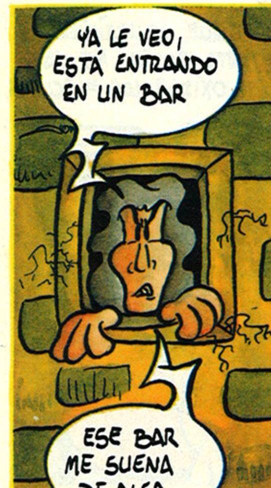

¡POR FIN
LIBRE!!


¡PLAF!


Y AHORA...


¡PIES
PARA QUE OS
QUIERO!
FIUUU...

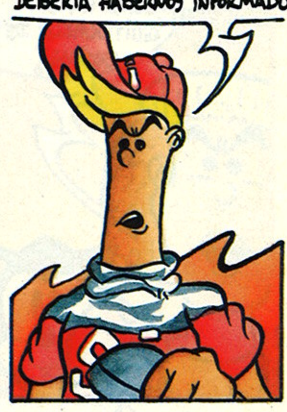

LLEVA DEMASIADO
TIEMPO DENTRO. ESTO
EMPIEZA A OLERME
MUY MAL
KRAS!!
¡MALDITA
SEA, SE HA
ESCAPADO!


YA LE VEO,
ESTÁ ENTRANDO
EN UN BAR
ESE BAR
ME SUENA
DE ALGO


TENDRÉ QUE
IR A ESE ANTRO,
PERO ANTES
LLAMARÉ PARA
INFORMAR


JOY, TOMI SE HA
ESCAPADO. HA ENTRADO
EN UN BAR QUE SE LLAMA
"MACARRA'S ELECTRONIC CLUB"
QUE ESTÁ EN LA CALLE
DE LA PERDIZ Nº9
SI, CONOCEMOS ESE
BAR. TEN CUIDADO, ALLÍ
SE SUELEN DAR CITA TODO
TIPO DE PIRATAS Y
FALSIFICADORES DE
VIDEO JUEGOS


GRACIAS,
LLEVARÉ
CUIDADO
MUY BIEN,
INFORMANOS EN
CUANTO PUEDAS


HABLANDO DE INFORMAR....
DEBERIAMOS IR A BUSCAR A
SHINOBI. YA HACE MUCHO QUE
DEBERIA HABERNOS INFORMADO


CHICOS, VAMOS A
BUSCAR A SHINOBI. VIGILAR
NUESTRO GARITO Y COGER TODOS
LOS RECADOS. ESTAREMOS EN CONTACTO


¡QUE NERVIOSO
ESTOY! ESPERO ESTAR
GUAPO


CON ESE MICROFONO QUE
TE HE INSTALADO Y ESTOS
AURICULARES MI VIGILANCIA
SERÁ MÁS FACIL


Y A LAS 18:00h...
HOLA BUD
¡MUA!
HOLA MUÑECA
ELLA SIENTE LO MISMO QUE YO

VAYAMOS A AQUELLA HELADERIA, ALLI PODREMOS HABLAR TRANQUILOS

MEGAN, SE QUE ES MUY PRECIPITADO, PERO PARA QUE ESPERAR MÁS

SE QUE YO TE GUSTO Y TU A MÍ TAMBIÉN. YO TENGO UN BUEN TRABAJO Y ADEMÁS AHORA CUANDO NOS PAGUEN EL RESCATE SERÁ MUCHO MÁS DIVERTIDO

¡QUIERO CASARME CONTIGO!

¡¿!¡?!

!
MNFF!
YTOSTAR

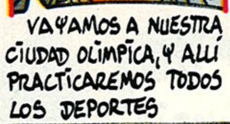
SI APENAS NOS CONOCEMOS. ADEMÁS NI SIQUIERA SE SI LO DEL SECUESTRO ES VERDAD

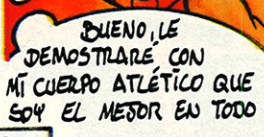
NO TE FIAS DE MÍ Y NO ME CUENTAS TODO
SNIF BUUUU BUUUU
SNIF SNIF

¡YO QUIERO CASARME CONTIGO Y PUNTO!
POM!

SE ME OCURRE UNA IDEA TE LLEVARÉ DE VIAJE, LOS DOS SOLOS Y ASÍ NOS CONOCEREMOS MEJOR. A LA VUELTA NO DUDARAS NI UN MOMENTO EN CASARTE CONMIGO


¿DONDE QUIERES IR?

CON LO POCO ATLETICO QUE ES LE HARÉ LA PASCUA

VAYAMOS A NUESTRA CIUDAD OLIMPICA, Y ALLI PRACTICAREMOS TODOS LOS DEPORTES

¿A DONDE? VAYA CAPRICHITO

BUENO, LE DEMOSTRARE CON MI CUERPO ATLÉTICO QUE SOY EL MEJOR EN TODO

ESTO ES MUY FUERTE, LO MEJOR SERÁ INFORMAR A JOY Y SONIC
¡PERO SI SON JOY Y SONIC! TENDRIAN QUE ESTAR EN LA REDACCIÓN
¡JOY! ¡SONIC!

HOLA SKATE, ES UNA SUERTE QUE NOS HAYAS VISTO. VAMOS A LA MANSIÓN DE ROBOTNIK, SHINOBI NO INFORMA Y NOS TIENE PREOCUPADOS
¿QUE TAL LA CITA DE MEGAN?

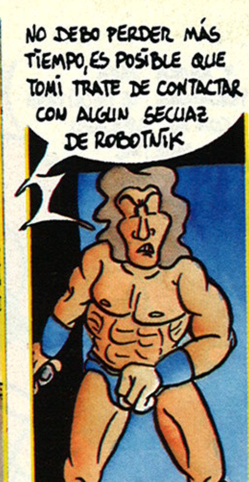
SKATE CUENTA LO SUCEDIDO
Y ESO ES TODO, MEGAN ESTARÁ AHORA HACIENDO LAS MALETAS

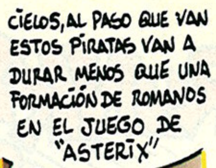
CREO QUE ESTO EMPIEZA A SER SERIO

SKATE, LLEVATÉ EL TELEFONO MÓVIL Y NOS LLAMAS CONTANDO TODO LO QUE PASE
MEGAN ES CAPAZ DE TENERLO TODA UNA SEMANA HACIENDO FOOTING ¡LO AGOTARÁ!

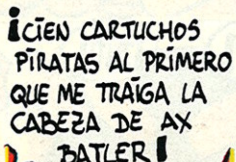
BIEN, AMIGOS NOS ESTAMOS RETRASANDO. SHINOBI DEBE ESTAR EN APUROS

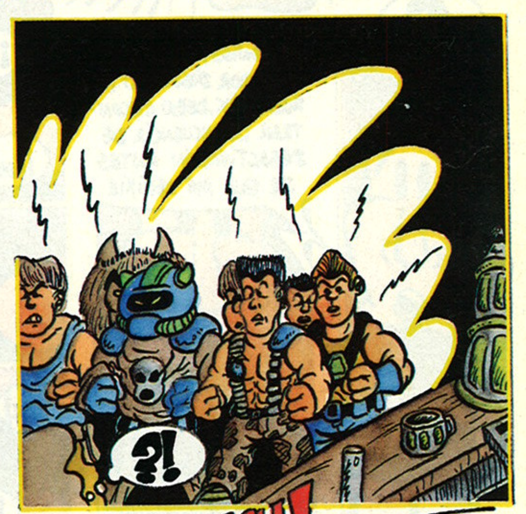

AUTODESTRUCCIÓN
7 SEGUNDOS
-ASCENSOR-
HELIPUERTO
PILOTO, PONGA EL MOTOR EN MARCHA Y PREPARE LA CARTA DE NAVEGACIÓN MEGA
6...
OIGO EL MOTOR DE UN HELICÓPTERO
SEGURO QUE ES ROBOTNIK
5...
¡ROBOTNIK NOS HA TRAICIONADO. HUYE EL SOLO Y SE LLEVA A MIX!
¡LARGUEMONOS DE AQUÍ, ESTO ESTÁ A PUNTO DE SALTAR POR LOS AIRES!
4...
RRRRRR...
ROBOTNIK AIRLINES
?
3...
OPERACIÓN MEGA
CARTA DE NAVEGACIÓN
ESTO PUEDE SER INTERESANTE, LO TIRARÉ, ESPERO QUE SHINOBI LO COJA
2...
¡DETENTE, ROBOTNIK!
1...
0...
¡MIX!
¡BOOOM!
¿Y QUÉ HABRÁ SIDO DE SHINOBI?
¡SHINOBI!
CREO QUE LLEGAMOS TARDE
¡SHINOBI!
¡SHINOBI!


MACARRAS
ELECTRONIK
CLUB

NO DEBO PERDER MÁS TIEMPO, ES POSIBLE QUE TOMI TRATE DE CONTACTAR CON ALGUN SECUAZ DE ROBOTNIK


CIELOS, AL PASO QUE VAN ESTOS PIRATAS VAN A DURAR MENOS QUE UNA FORMACIÓN DE ROMANOS EN EL JUEGO DE "ASTERIX"

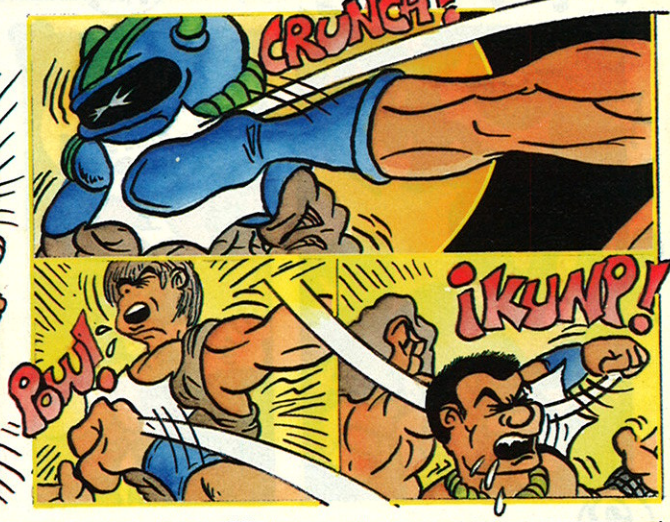
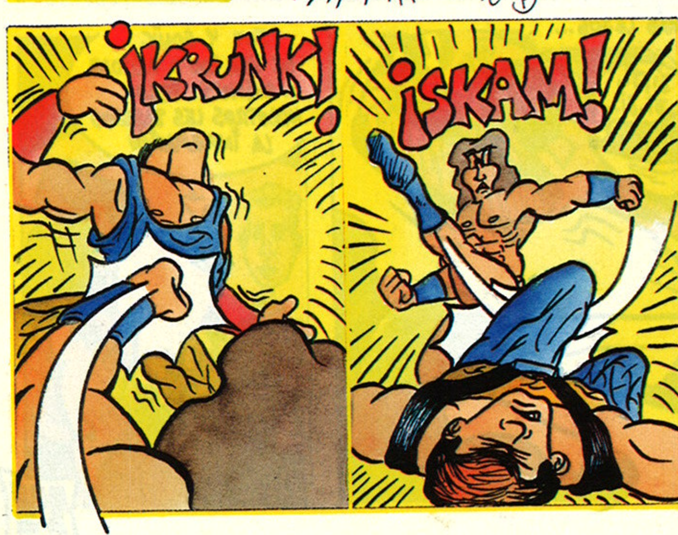

¡AHÍ ESTÁ TOMI!

¿CREÍAS QUE TE IBAS A ESCAPAR TAN FACILMENTE DE MÍ?

¡CIEN CARTUCHOS PIRATAS AL PRIMERO QUE ME TRAIGA LA CABEZA DE AX BATLER!


GRRR!
GRRR!
GRRR!
GÑÑ!

?!

INAUDITO, ESOS DESALMADOS SE HAN ORGANIZADO EN CUESTIÓN DE SEGUNDOS PARA LIBRARSE DE MÍ. LO MÁS SORPRENDENTE ES QUE ME ATACAN EN FORMACIÓN 3-3-1 COMO SI LO HUBIERAN ENSAYADO

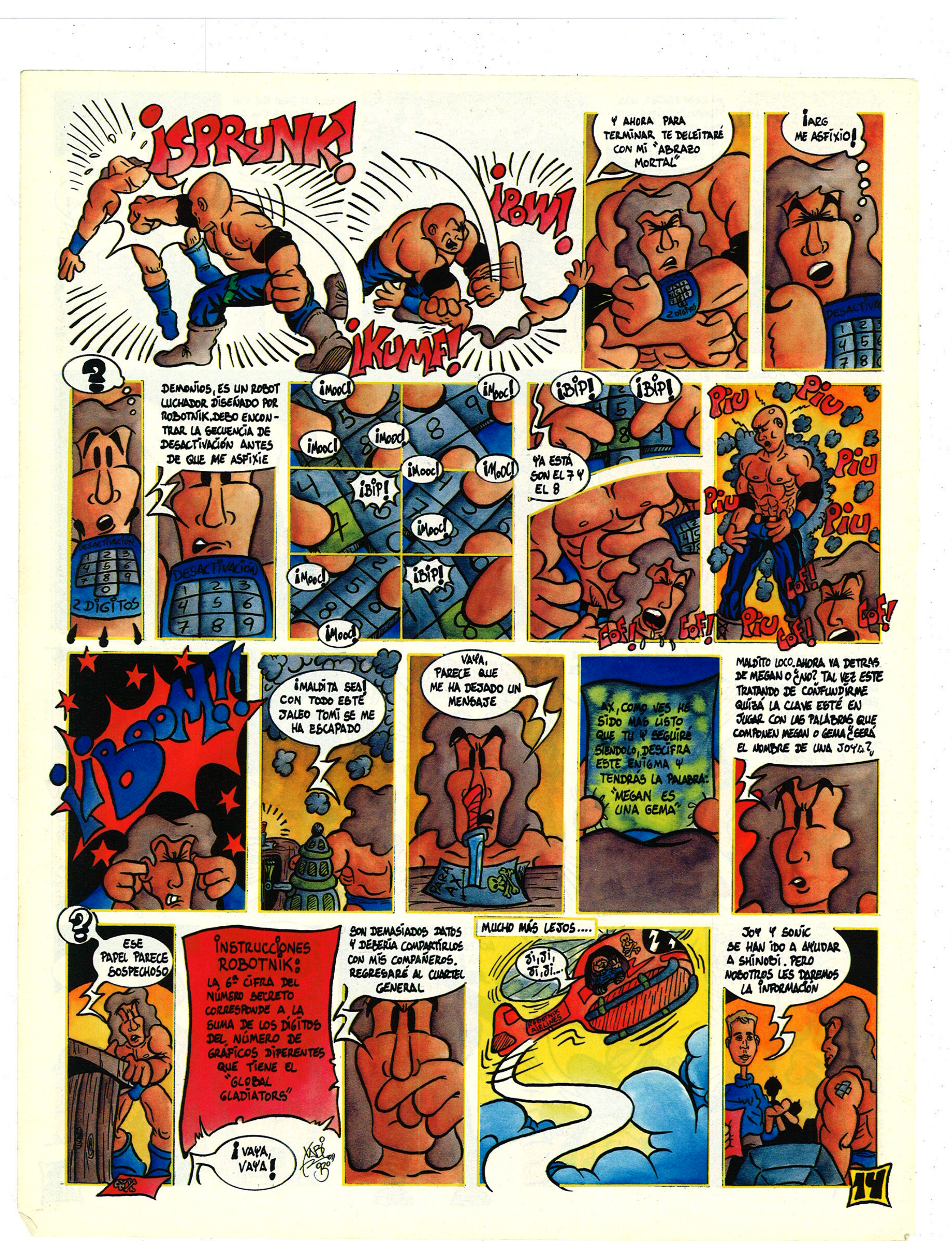
DESPUÉS DE LUCHAR EN EL "STREET FIGHTER 2" ESTO ES PAN COMIDO
¡KPOW!

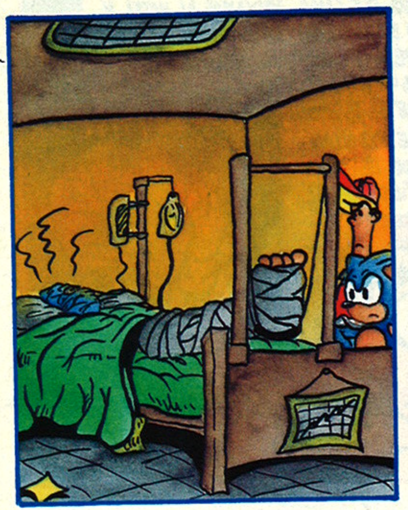
¡SKUNK!

CRUNCH!
POW!
¡KUNP!

¡KRUNK!
¡SKAM!

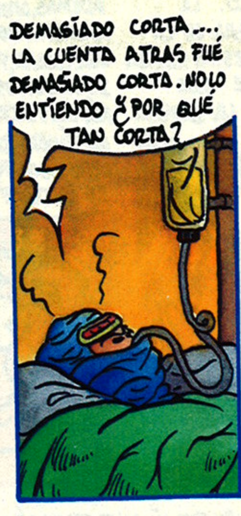
¡ESTAS ACABADO AX!

¡GLUP!

JE, JE JE!!
¡KPOW!


¡SPRUNK!
¡POW!
¡KUMF!
Y AHORA PARA TERMINAR TE DELEITARÉ CON MI "ABRAZO MORTAL"
¡ARG ME ASFIXIO!
?
DESACTIVACIÓN
2 DIGITOS
DEMONIOS, ES UN ROBOT LUCHADOR DISEÑADO POR ROBOTNIK. DEBO ENCONTRAR LA SECUENCIA DE DESACTIVACIÓN ANTES DE QUE ME ASFIXIE
DESACTIVACIÓN
¡MOOC!
¡MOOC!
¡MOOC!
¡MOOC!
¡MOOC!
¡MOOC!
¡BIP!
¡MOOC!
¡MOOC!
¡BIP!
¡MOOC!
¡BIP!
¡BIP!
YA ESTÁ SON EL 7 Y EL 8
COF!
COF!
PIU
PIU
PIU
PIU
PIU
PIU
COF!
COF!
COF!
¡¡BOOM!!
¡MALDITA SEA! CON TODO ESTE JALEO TOMI SE ME HA ESCAPADO
VAYA, PARECE QUE ME HA DEJADO UN MENSAJE
PARA AX
AX, COMO VES HE SIDO MÁS LISTO QUE TÚ Y SEGUIRÉ SIÉNDOLO, DESCIFRA ESTE ENIGMA Y TENDRÁS LA PALABRA: "MEGAN ES UNA GEMA"
MALDITO LOCO. AHORA VA DETRÁS DE MEGAN O ¿NO? TAL VEZ ESTE TRATANDO DE CONFUNDIRME QUIZÁ LA CLAVE ESTÉ EN JUGAR CON LAS PALABRAS QUE COMPONEN MEGAN O GEMA ¿SERÁ EL NOMBRE DE UNA JOYA?
?
ESE PAPEL PARECE SOSPECHOSO
INSTRUCCIONES ROBOTNIK: LA 6ª CIFRA DEL NÚMERO SECRETO CORRESPONDE A LA SUMA DE LOS DÍGITOS DEL NÚMERO DE GRÁFICOS DIFERENTES QUE TIENE EL "GLOBAL GLADIATORS"
¡VAYA, VAYA!
SON DEMASIADOS DATOS Y DEBERÍA COMPARTIRLOS CON MIS COMPAÑEROS. REGRESARÉ AL CUARTEL GENERAL
MUCHO MÁS LEJOS....
¡JI, JI, JI, JI...!
ROBOTNIK AIRLINES
JOY Y SONIC SE HAN IDO A AYUDAR A SHINOBI. PERO NOSOTROS LES DAREMOS LA INFORMACIÓN
14





DEMASIADO CORTA.... LA CUENTA ATRAS FUÉ DEMASIADO CORTA. NO LO ENTIENDO ¿POR QUÉ TAN CORTA?



SHINOBI ESTA DELIRANDO ¿TAL VEZ TRATE DE DECIRNOS ALGO? ¿LA CUENTA ATRAS FUE MUY BREVE? ¿CUAL FUÉ EL MOTIVO?



MARIO, REDACTOR DE SUPER JUEGOS Y UNO DE LOS MÁS AVISPADOS JUGONES ENTRA EN LA HABITACIÓN........
LOS TENGO EN EL RADAR, SU HELICOPTERO ESTA VOLANDO RUMBO 7,8



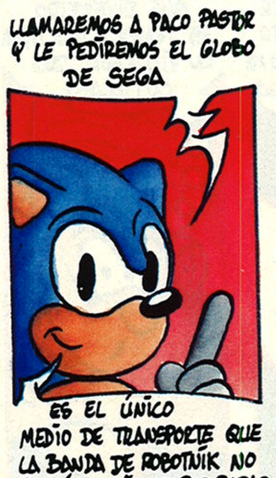
ES IMPOSIBLE, HA CAMBIADO LAS COORDENADAS. AQUÍ PONE RUMBO 8,7
OPERACIÓN MEGA



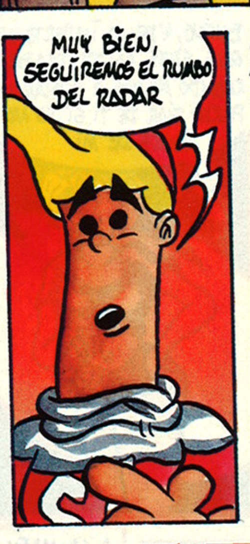
¿QUÉ OCURRE? ESTAN AL REVÉS
ROBOTNIK SECRET ISLAND
R: (8,7)



YA QUE SHINOBI ESTA HERIDO IREMOS NOSOTROS



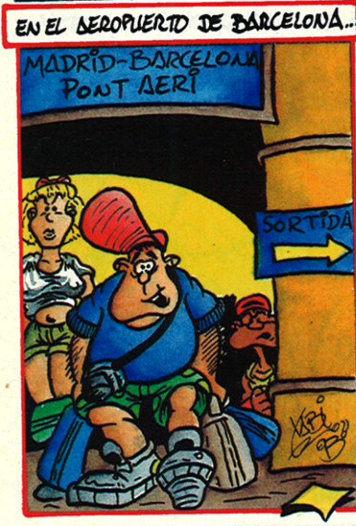
LLAMAREMOS A PACO PASTOR Y LE PEDIREMOS EL GLOBO DE SEGA
ES EL ÚNICO MEDIO DE TRANSPORTE QUE LA BANDA DE ROBOTNIK NO PODRÁ LOCALIZAR POR RADAR



MUY BIEN, SEGUIREMOS EL RUMBO DEL RADAR



MALDITA SEA, LA CUENTA ATRÁS FUÉ DEMASIADO RÁPIDA. SOLO 7 SEGUNDOS ¿POR QUÉ 7, 7, 7......
¡MIX!



EN EL AEROPUERTO DE BARCELONA...
MADRID-BARCELONA PONT AERI
SORTIDA



VAYAMOS DIRECTAMENTE A LA CIUDAD OLÍMPICA. NOS HOSPEDAREMOS ALLÍ



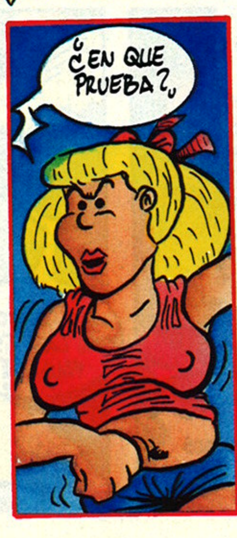
POR LA TARDE....
¡ARFS! ¡PUF! ¡PUF! ¡BUFS!



BUFS BUFS ERFS
PUF PUF ARFS



MIRA MEGAN, AQUÍ FUÉ DONDE FERMIN CACHO GANÓ LA MEDALLA DE ORO, CLARO QUE YO NO COMPETÍA
BUF BUFS



¿EN QUE PRUEBA?



AH, SI LO SUPIERAS TENDRÍAS UNA PRUEBA MÁS DE QUE YO HE SECUESTRADO A MIX. VERÁS, SI SUMAS LAS TRES ÚLTIMAS CIFRAS DE ESA PRUEBA AL ÚLTIMO NÚMERO DE ESE AÑO OLÍMPICO TENDRÍAS LA 4ª CIFRA DE NUESTRO NÚMERO SECRETO
¿QUÉ, TE ENTERAS?



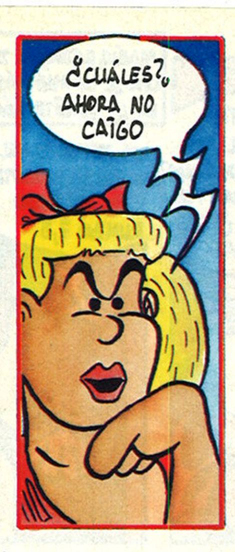
COMO NO SEAS MÁS ESPLÍCITO. ADEMAS ¿NO DECÍAS QUE ERAN 9 NÚMEROS Y 3 PALABRAS?



¡SENTEMONOS A DESCANSAR, CREO QUE LO NECESITAS!
ARFS BUF MENG BUIG
BUFS ARGS BUIG PUF PUFS

CLARO QUE MI DEPORTE FAVORITO ES EL TENIS ¿SABES QUIÉN GANÓ EL ROLAND GARROS EN EL AÑO 93?, HAY TANTAS COSAS QUE TENGO QUE ENSEÑARTE

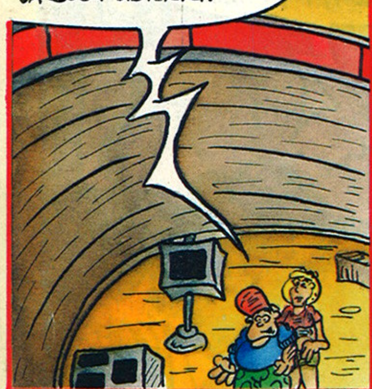








VOLVAMOS AL HOTEL Y ESTA NOCHE TE LLEVARÉ AL VELÓDROMO





QUE DIVERTIDO ES TENER A UNA CHICA EN VILO ¡SON TAN COTILLAS!





BUENA INFORMACIÓN SKATE VIGILA BIEN A MEGAN, NOSOTROS AHORA ESTAMOS TRAS LA PISTA DE ROBOTNIK Y TENEMOS TRABAJO

DE ACUERDO OS VOLVERÉ A LLAMAR CUANDO HAYA ALGO NUEVO

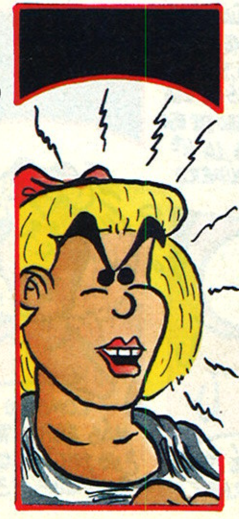
















CONTINUARÁ

¡ESTA ES TU OCASION!

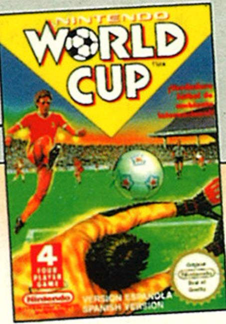
NES CONTROL DECK SET

12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50%











CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45